ПРОДАВА СЕ САМО С КОМПАКТ ДИСК !

+ безплатен CD-ROM

Games

WorkShop

Ye olde workshoppe

специализирано издание за компютърни игри

Май 1998, Цена 4800 лв

© 1997 Blizzard Entertainment

UNREAL	FALLOUT	AGE OF EMPIRES II
DAIKATANA	HERETIC II	DOMINION
MYTH: THE FALLEN LORDS	BALDUR'S GATE	JAGGED ALLIANCE II

тук
е мястото
за Вашата реклама

Съдържание

Games WorkShop

37 41

игра на броя 13 36

8 9
Daikatana

Myth:
The Fallen Lords
42 44

Fallout 37 41

3
Age
of Empires II

Jagged Aliance II 7

2 Heretic II

Dark Vengeance 10

Force Commander 6

5 Baldur's gate

KKND II
+ Sword&Sorcery 12

11 Alien Intelligence

Unreal 4

ПЛЮС:

Класацции, Cheats

heretic II

Полетът на гарвана

Можете ли да си представите поглъщаща ви изцяло екшън игра в позната магическа вселена, използваща платформата на Quake II и играна от "third-person" перспектива? Raven Software могат и играта се нарича Heretic II.

В момента в щаб-квартирата на Raven във Уисконсин се работи усилено върху Heretic II, продължение на култовата игра от 1994 Heretic. Но първото нещо което се запитваме в случая е "защо "third-person" перспектива?" и "Heretic става като Tomb Rider?" Не се безпокойте, скептични геймъри, Heretic II изглежда ще бъде уникална игра, с достатъчно индивидуалност, за да оправдае промяната, а новата перспектива ще позволи повече визуални ефекти и предимства в играта.

На въпроса за връзката между Heretic II и Tomb Rider, Dan Freed, проект-администратор, отговаря:

"Да, Heretic ще има "third-person" перспектива и ще видите някои много готини екшън моменти, като катерене и висене от скали, неща, които може да ги има и в Tomb Rider, но приликите свършват дотук." И добавя "Опитваме се да се уловим същото чувство на интензивност и напрегнатост по време на битка, което беше присъщо на Heretic, и смятаме, че с новата перспектива ще го направим дори по - добре."

Freed дава пример с магиите на главният герой, които вече могат да го обгърнат и този ефект се наблюдава най добре с новата перспектива. Според него не са много игрите от този тип, които използват умело "перспективата на камера".

Дизайнерите от Raven са

също така много горди със сценарият на Heretic II и уверяват, че това е първият детайл, които е разработен, а не е просто нещо "скалъпено набързо, колкото да се връзва с направените нива."

Както и при оригиналът, така и в новият Heretic действието се развива в Parthoris, фентъзи свят създаден специално за играта и съдържащ различни раси, всяка със своя уникална култура. Corvus, главният герой, ще се среща и ще комуникира с тези различни създания. За тези от вас, които не са запознати с Corvus и с неговите приключения в Heretic, ето ви бързо резюме и къде точно идва Heretic II.

В края на Heretic, Corvus убива злият D'sparil, който с последният си дъх проклина Corvus да не може да върне вкъщи(последната битка се води в света на D'sparil). Дълго

го време се лутал Corvus из Външните светове и накрая успял да открие начин да се прибере вкъщи. Но когато се върнал у дома си нещата вече не били така, както ги бил заминал. Неговите хора били заразени със странна болест, променяща мозъка им. Corvus трябвало да намери лек или рискувал и той да се зарази. Той тръгнал на продължително пътешествие, за да намери необходимият цяр.

Много от магиите от първата игра ще бъдат включени и в продължението, включително и Morph Ovum, плюс няколко нови магии като Sphere of Annihilation, Ring of Repulsion и Fire Wall. Ще има 8 нападателни оръжия, 4 защитни, повечето от които магически, но също така ще има и за близък бой, ще има магически лък и магическа тояга. Играчът ще използва целият този арсенал срещу дузина същества и хуманоиди, които са доста интелигентни и ще си помагат (или поне така твърдят от Raven).

25-те мисии протичат в истинска триизмерна обстановка, като героят преминава през градове, блата, каньони и пещери. Вследствие използването на платформата на Quake II, ще се радваме на 16-битов цвят, а благодарение на новата перспектива ще се насладим на плавно анимирани претъркаляния, скокове, катерене и други маневри, които не са достъпни в "first-person" перспектива.

При multiplayer Heretic II, ще прави всичко, **което** Quake II може. И двата вида игри - DeathMatch и Cooperative- се предвижда да бъдат включени. DeathMatch-а ще има същите възможности като пои Quake II.

Според Freed, играчите ще бъдат зарадвани с невероятно визуално майсторство, "...което ще бъде като блестящ диамант в короната от наши игри." А авторът на музиката към първата част на играта, Kevin Schilder, ще подготви саундтрака на Heretic II, но вече на аудио пътечки.

Дали Raven не си вкарват автогол, като сменят перспективата на култова игра като Heretic? Лично на мен Hexen II не ми допадна особено, така че смятам, че Гарвана лети в правилна посока.

Играта се очаква през Декември.

новите дрехи на императора

Дейсвието в Age of Empires II, продължението на едно (1) именният бестселър, се развива в продължение на 1000 години, като обхваща периода от Мрачните векове до Късното Средновековие. Играта запазва епичният дух на предшественика си, като внася новости в системана на бой, икономиката, търговията и дипломацията, а също така и в интерфейса.

Започвайки с минимални ресурси, към играча се отправя предизвикателството да изградят и издигнат своята раса във велика цивилизация. Могат да се използват няколко подхода - чрез унищожаване на противниковата цивилизация, чрез натрупване на богатство посредством търговия и дипломация, чрез построяване и опазване на чудеса на света или защитавайки крал или кралица.

В разработката на Age of Empires II участва Bruce Shelley, "съучастник" в създаването на Age of Empires и абсолютният хит Civilization.

В какво се изразяват нововъведенията:

Системата на водене на битки - играчите могат да сформират военни образувания. Бойните единици са по умни, с нови възможности - Guard, Patrol, Follow. Морските съдове могат да транспортират както войски, така и стоки. Добавена е възможността да таранирате и да вземате на абордаж противниковите кораби.

Развита икономика - играчите могат да развият икономиката си чрез разширена търговия и ярез дипломация. Освен събирането на ресурси, те могат да търгуват на собствените си пазари, със свои съюзници и/или противници, както и да използват специалните търговски пътища, които обаче, първо трябва да открият.

Дипломация - икономическите и военни алианси сега са отделени едни от други. Може да сте в мирни отношения с някого, а в същото време да му налагате тежко ембарго или да осигурявате защита на някой ваш съюзник срещу информация за някой специален търговски път.

Различни раси - можете да командвате една от 13-те могъщи цивилизации, включващи Тевтонци, Византийци, Японци, Викинги, Монголи, Келти и др. Всяка от тези цивилизации има своите специални атрибути, сгради и технологии, както и характерна бойна единица с историческа достоверност.

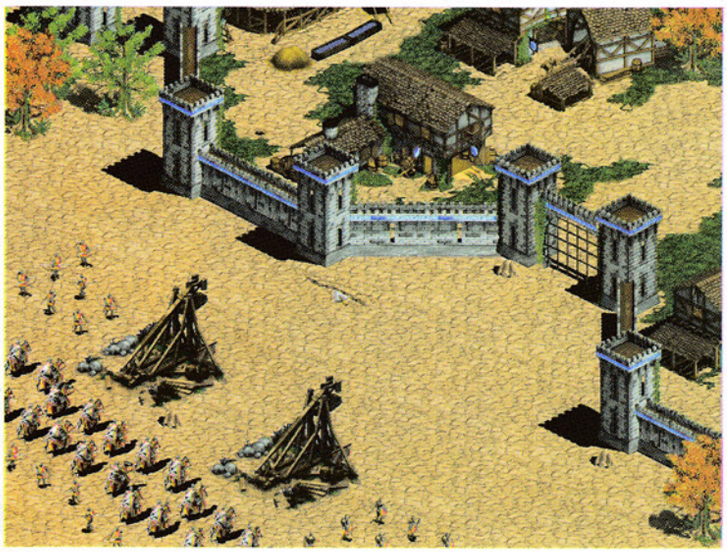
Интерфейс - информация за производството, подобрени навигационни точки, hot keys.

Нова епоха - играчите имат на разположение повече от 1000 години за да построят и развият нациите си в мощни и просперирращи империи. Сградите и бойните единици се усъвършенстват при преминаване през Средните векове, от Мрачните векове, към Феодалната епоха, оттам през Епохата на замъците, за да стигнат до Ерата на барута.

Технологии - играчите могат да избират от многобройни технологични пътища, за да доведат цивилизацията си до величие. От икономически, фермерство и занаятчийство, до военни - обсада и морско дело, играта идва с технологично дърво с над 100 елемента.

Разполагате с редактор на карти, предварително зададени исторически кампании и случаен генератор на карти.

Възможност за игра в Интернет до 8 човека



unreal

Напоследък се наблюдава странна тенденция в света на 3D екшъните. В мига когато някое заглавие излезе на пазара му се лепва етикетът "Quake Killer", което в повечето случаи означава поредният Doom клон. Има обаче един проект, за които в средите на 3D общността се говори с уважение и чието излизане се очаква с нетърпение. Тези които предчувстват, че най - доброто в света на 3D екшъните тепърва предстои, произнасят с неприкрито вълнение името на този проект - Unreal.

Използвайки "true-3D" платформата и нова полигонална технология, Unreal ще ни предложи супер-реалистична атмосфера на игра. Това, което в действителност поставя тази игра пред останалите подобни, е вълнуващият сценарий и отдадеността на екипа на Unreal към single-player елемента. Доколкото ми е известно играта няма да има multiplayer опция, което неминуемо ще окаже влияние върху качеството на играта (в положителна насока).

Като затворник на борда на космически транспортен кораб, за вас нещата не могат да бъдат по - зле от това. Всичко се променя, когато корабът прави непредвидено аварийно кацане на планетата Gryphon. Оказва се, че този свят е същинско находище на редкия елемент Tarydium, ценен източник на енергия. За нещастие Taridyum-а излъчва силно електромагнитно поле, което поразява навигационните системи на преминаващите космически кораби. И, както предполагате, вашият кораб не е единственият, разбил се на Gryphon.

Най - "не-добре-дошлите" посетители на планетата са жестоките Skaarj. За кратко време те поробили местното население, миролюбивите Nali, след което ги използвали да задоволяват садистичните си нагони и неконтролируеми изблици на кръвожадност. На това място се появявате вие. Приключението започва от жалките развалини на транспортният кораб. Като единствен оцелял от катастрофата, вие получавате обратно свободата си на ужасна цена. От тук нататък целта ви е да разберете къде се намирате и да оцелеете достатъчно дълго, докато откриете начин да напуснете планетата. Това ще се окаже нелека задача, имайки в предвид първата гледка, която ви посреща, докато се измъквате от разбитият кораб - ужасно изглеждащ Skaarj, похапващ от тялото на ваш другар. Добре дошли в ада.

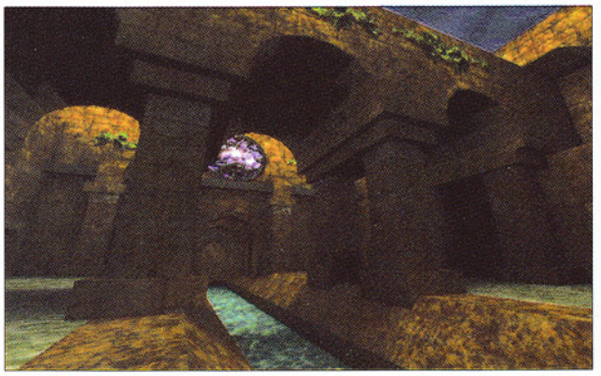
Самата игра в Unreal ще изисква много повече от скачане, прикляквене и стрелба по лошите. Докато обикаляте из 30 нива ще срещнете представители на други извънземни раси. Естествено, Skaarj ще се опитват да те докопат при всяка отдала им се възможност, но ще срещнете много неутрални и приятелски настроени персонажи, които дори ще ви помогнат във вашето приключение.

Очаквайте само най - доброто от Unreal. Дори такъв заклет противник на 3D екшъните като мен бе впечатлен от снимките, част от които публикуваме за вас. Играта ще върви само под Windows 95, като ще се възползва от DirectX, за да ни даде невероятна графика. Unreal осигурява пълна поддръжка на MMX технологията, което допълнително ще подобри скоростта и "образа" на играта.

Това което направи Quake в света на 3D игрите, като лансира своята "true-3D" платформа може да се характеризира с една дума - революция. Това го разбраха почти всички производители на 3D екшъни и започнаха масово произвеждат игри на основата на "true-3D". Но Unreal не може да се разглежда наравно с всички останали, като поредното копие на една "голяма" игра. Това е детето на Quake, родено от същата технология, но със собствена самоличност и поведение. В живота на всеки родител идва момент, когато неговото чедо става по - голямо, по - силно и в крайна сметка по - могъщо от него. Само времето ще покаже дали "true-3D" семейството се нуждае от свежа кръв, или е дошло времето на да се короняса нов наследник. Едно нещо е сигурно - Unreal е сред първите кандидати за трона.

Какво да очакваме:

Завладяващ, непрекъснато развиващ се сценарий Свят, населен с приятели,



baldur's gate

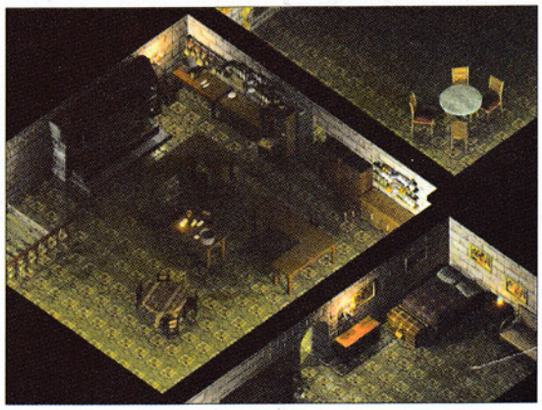
Всички почитатели на поредицата Forgotten Realms (Забравените царства), радвайте се. Baldur's Gate ни връща в познатите ни от Pools of Darkness, Eye of the Beholder и всички останали вълнуващи приключения, земи на Forgotten Realms. Ако очаквате игра, която да е няколко стъпки по - напред от досегашните постижения, то жестоко се лъжете. Тази игра е с цели крачки, бих казал с овчарски скокове над всичко, правено до този момент в тази област. Интерфейсът е изчистен, самата история не е праволинейна и е много по мащабна от всички нейни предшественици, графиката е невероятна и с две думи всички е страшно много подобрено.

Действието се развива на западният бряг на Forgotten Realms, който се нарича Sword Coast(Брегът на Меча). Безредиците, обхванали този район всеки момент могат да предизвикат война. Вражда царува между Baldur's Gate - град, разположен в северният край на Sword Coast, и намиращият се в южната част на Брегът на Меча Amn. Липсата на желязо из цялата област допълнително ескалира напрежението. Цените на бронята и оръжието са скочили до небето. На теб се пада честта да провериш какво става, кой стои зад цялата каша и какво иска.

Baldur's Gate предлага различни алтернативи за постигане на горното. Освен основната мисия, в играта има и много на брои мини-куестове. От вас зависи дали ще се концентрирате върху основната ви цел или ще обърнете внимание и на "страничните" приключения. А те от своя страна са доста разнообразни - от стандартните прочиствания на мрачни подземия до решаване на спорове между трети страни.

Ето ви един пример: въвлечени сте във вражда между трима рибари и местна жрица. Можете да помогнете на рибарите, които твърдят че са несправедливо обвинени от жрицата, а можете да застанете и на нейна страна. Може дори да станете посредник и да се опитате да разрешите спора чрез преговори. Каквото и решение да вземете, последствията от него ще окажат влияние върху по - нататъшната съдба на героя. Ако например се обърнете срещу жрицата, във всеки храм, подчинен на нейната религия, ще разберат какво сте сторили и ще бъдат враждебно настроени срещу вас. От това, дали ще сте на страната на доброто или на злото, ще се определя и развоят на самата игра.

Вие започвате само с един герой, но с течение на играта можете да присъедините нови персонажи към групата си. Тези персонажи не са "просто" някакви си бойци.Към вас могат да се присъединят женени двойки, например, или магьосници от противникови касти. Ето тук блести изкуственият интелект на играта. Както е в истинският живот, някои хора се разбират по - добре помежду си отколкото с други хора. Вашите герои ще комуникират един с друг през цялата игра на основата на новият A.I. Представете си следната ситуация: разхождате си се из някоя гора например, и единият от двамата ви магьосници направи остра забележка по адрес на другият, които му отговаря и докато се усетите двамата са се хванали за гушите. Или пък някой от вашите воини може да направи непочтителен коментар относно преминаваща дама, само за да получи от нея "пиперлив" отговор.



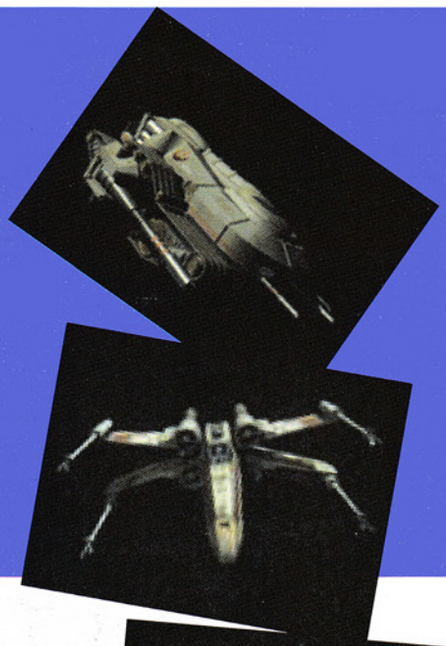
Можете да оставите изкуственият интелект да управлява някои или всичките ви герои по време на битка. Те ще действат по предварително зададени "поведенчески алгоритми" от типа "ако X, тогава Y". Можете да използвате тези алгоритми, идващи със играта за да управлявате групата си, а дори можете да създадете свой поведенчески модел за персонажите ви. Накратко един такъв модел на поведение указва как да действа даден герой в определена ситуация. Например паладинът никога няма да напусне другарите си по време на битка, независимо от това колко тежко е ранен. От друга страна, някои от "лошите" персонажи може просто да офейка, когато стане напечено. В тази връзка, ще трябва много внимателно да преценявате всяко ново попълнение на групата ви.

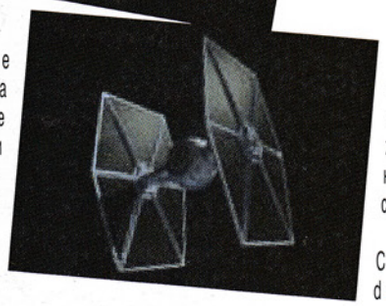
Друга впечатляваща особеност на играта е мащабността й. Само скиците, представящи разположението на града Baldur's Gate заемат цяла стена (2 на 5 метра) в дизайнерският отдел на Bioware. Цялостната карта на Брега на мечовете се състои от над 3 500 рисунки 640X480. Като цяло играта съдържа на д 10 000 отделни рисунки, всички в прекрасен 16 битов цвят. Не само обемът, обаче, е впечатляващ, а и дребните детайли. Като например как сянката на вашите герои се мени когато преминавате през различни източници на светлина. Реализмът при движението на отделните персонажи, особено по време на битка, различните атмосферни условия и други подробности допълнително ви въвличат в играта.

Музиката е прекрасна, като специалните ефекти допринасят много за атмосферата на играта. Някои от "парчетата" в играта са направо невероятни.

Като цяло, това е играта, която се очаква да запълни празнината в ролевият жанр на компютърните игри. Чудесна графика, специални ефекти и музика, невероятна фабула са основните характеристики на Baldur's Gate. Гарантирам ви много безсънни нощи с поредният бисер на Interplay.

...и нека силата да бъде с тях



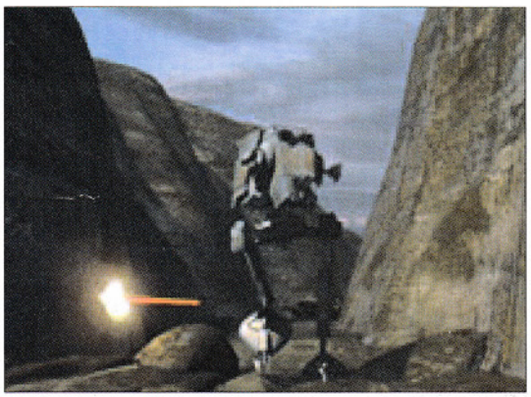


STAR FORCE COMMANDER WARS

Дали ще изберете страната на изобретателните Rebel Alliance или на страната на могъщата Galactic Empire, изключително предизвикателният Force Commander ще ви предложи участие в епични битки на различни светове от Галактиката на Star Wars. При това напълно триизмерно рендервани.

Според Tom Byron, завеждащ маркетинга към Lucas Arts, Force Commander, възползвайки се от последното поколение 3D ускорители ще въведе ново измерение в реализма на образа, както това е сторил преди това Shadows of the Empire.

Действието в играта се развива чрез серии от отделни глави, всяка с по няколко



мисии, позволявайки на играча да води войските си от две перспективи - като водач на бунтовниците или като имперски командир. Всяка глава се развива на различен свят и съдържа средно 3 мисии.

Force Commander разширява трилогията Star Wars, като играта започва малко преди да бъде унищожена планетата Alderaan и завършва след драматичният край на Завръщането на Джедаите. Наблягането на наземният бой във Force Commander има логика, тъй като това е във връзка със стратегическото отстъпление от Битката на планетата Hoth, водена в Империята отвръща на удара.

Мисиите в играта се изразяват в разполагане на база, залавяне на стратегически единици или сгради, както и пълното унищожение на вражеските сили. Отделните мисии могат да изискват от вас да унищожите ключова цел или да защитавате и удържате позицията си, като по този начин дадете възможност на бунтовниците да се изтеглят.

Очаква се във Force Commander да участват повече от 100 персонажа, машини и сгради, познати ни от Звездните воини. Играчът направлява всички стратегически аспекти на играта, включително събирането на полезните ресурси от даден свят и производството и управлението на отделните единици. Наземните единици варират от ескадрон от имперски щурмоваци или бунтовници до различни видове дроиди. Играта изобилства от механизирани единици и за двете страни, включително и невиждани досега танкове, ракетни установки и транспортни средства. В Force Commander участват и познатите ни AT-AT, AT-AS, X-Wing, Tie bombers и др.

Битките протичат на разнообразните светове от Star Wars - в гъстите тропични гори на Yavin 4, сред изгарящите пустини на Tatooine, по равнините на Corellia. Някои от новите места включват плодородните поля на Kessel и вечно заснежените върхове на Coruscant.

Последните достижения в областта на 3D ускорителите ще разкрият изцяло прекрасната графика с висока степен на детайлност, която създателите на Force Commander твърдят, че играта им притежава. Ще се използва "летяща" камера, която ще осигурява на играча многобройни перспективи. Можете да играете в single player или head-to-head режим чрез мрежа или по Интернет.

Force Commander ще върви под Windows 95 и ще изисква 3D ускорител.

След провала на Rebellion, Lucas Arts правят втори опит в областта на стратегиите. Всички искрено се надяваме, че този път Силата ще бъде с тях.

jagged alliance II

Наемници със самочувствие

Кое е по-определящо доколко успешна е една игра-печалбата, която е успяла да реализира или вълнението и трепета, които предизвиква у почитателите си. Понякога печалбата и признанието вървят ръка за ръка, какъвто е случаят с Quake. Но понякога успехът на дадена игра сред играчите не може да се изрази по - същият начин в пари. Такъв бе случаят с играта на Sir-Tech Jagged Alliance - играта се продаде доста добре, но ако съберете броя на почитателите на тази игра сумата щеше да надхвърли тази на печалбата.

Затова в този момент хиляди фенове на JA тръпнат в очакване на продължението. Sir-Tech обещават много герой, от който да сформираме групата си. В графата обещания е и нова графична система, със изометричен поглед, за разлика от старият "поглед от горе". Предвижда се подобрен интерфейс, възможност за избор на начина на водене на битките - походово или в реално време, нови и по добри оръжия и огромни карти за изследване.

Играта започва с уникален "Интернет" интерфейс, които ви помага в ръководенето и набирането на наемниците. Използвате измислен браузър за да получите достъп до он-лайн оръжейният магазин, до A.I.M., до щаб-квартирата (където наемаш войници), и до някои други места, като I.M.P., където можете да си създадете собствен герой. Като се "вържете" към I.M.P. ви се задават група забавни въпроси, които играта обработва и ви оценява. Избирате си и показателите: живот, сила, медицински познания и др. Следва собствен портрет и звуци.

Сега вече, освен наемниците, с които разполагате, можете да управлявате и Commando, които всъщност сте вие. Това може доста да ви помогне с течение на играта, тъй като както вече споменах можете да избирате от походова стратегия или игра в реално време. Ако играете в реално време, можете да управлявате само един герой, докато компютърът управлява останалите(вие можете обаче да им указвате в какъв режим да бъдат). Всеки войник има определен брой точки, които може да използва за да се придвижи, да стреля, да клекне и други. Тук има някои нови възможности като катерене по сгради или пълзене по земята. Оръжията са доста усилени като мощ и куршуми с висока скорост ще преминават през препятствия. Също така в новата JA е много по - лесно да купуваш и продаваш оръжие, а не трябва да чакаш стиснатият Mickey O'Brien да се появи. Превозните средства също са нововъведение.

Историята на играта ни въвлича в конфликт в фиктивна страна от третият свят - Arulco. Предлага ви се подробна карта на Arulco, като вие можете да придвижвате наемниците си чрез кола, хеликоптер или някакъв друг транспорт. Много NPC's обещават от Sir-Tech, с които ще можете да разговаряте и да черпите информация за вълнуващите ви въпроси.

Това което най - много отличава JA от останалите игри е т.н Personality Factor. Всеки един от наемниците ви си има собствено минало, уникален глас и начин на говорене. Това адски много допринася за обвързването ви с вашите герой. В това е и тайната на Jagged Alliance.

Независимо дали сте почитател на тази игра, очаквайте уникална стратегия с голям "човешки" фактор. Jagged Alliance 2 - тази пролет.

daikatana

Когато бе обявено създаването на формацията ION Storm геймърите бяха ентусиазирани и знаеха, че могат да очакват големи неща на пазара в близко бъдеще. Ръководена от Джон Ромеро, който участва в създаването както на Doom, така и на Quake, ION storm планира издаването на няколко игри в следващите година - две - ролевата фентъзи Anachronox, Dopplegangger - стратегия със силен сюжет и непредвидими обрати, недовършената от 7-th Level Dominion и не на последно място - очакваната с нетърпение Daikatana, 3D екшън авантюра, създадена от Ромеро и предвидена да излезе през юни тази година.

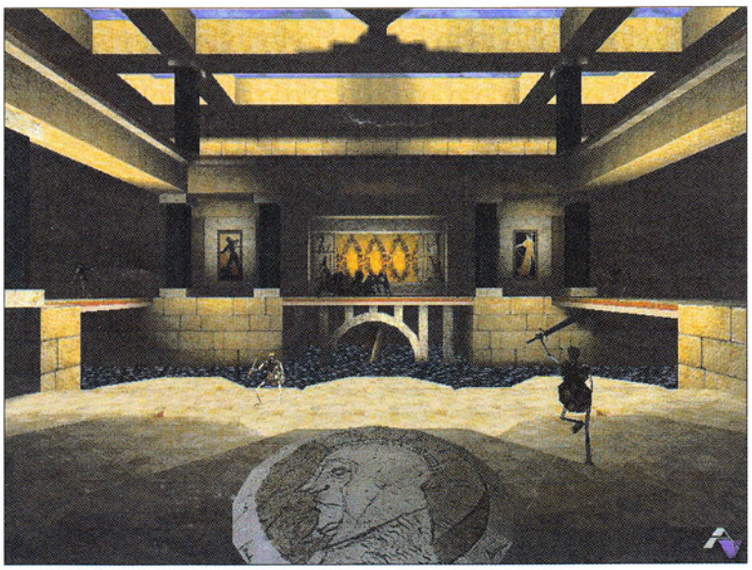
Дайкатана оползотворява мощната Quake платформа на ID. Джон Ромеро обаче, успява да вмъкне и някои елегантни подобрения. На първо място тук има наистина добра сюжетна линия - нещо, което липсва на повечето 3D екшъни, въпреки че много от новите ще се опитат да предложат силни сюжети и интересни герои.

Годината е 2030, Д-р Tetsuo Ebihara открива лек срещу СПИН и скоро след това става изключително богат. Няколко генерации след него, неговия правнук Toshiro Ebihara използува богатството на предшественика си за да финансира археологически експедиции в търсене на легендарния меч на Дайкатана. След години изследвания най-накрая той открива меча в пещерите на Mt.Fujiyama и впоследствие той и помощника му Jared Benedict се научават да използуват магическите способности на меча.

Но на Jared Benedict му омръзва да живее в сянката на Ebihara и скалъпва заговор срещу него. Той открадва меча и обезглавява Ebihara, след което използува меча за да се върне обратно във времето и да убие Tetsuo Ebihara(предшественика открил лекарство срещу СПИН, спомняте ли си?).И така той открадва лека срещу вируса на СПИН и представя изобретението като свое и естествено забогатява неимоверно (за сметка на наследственото право на фамилията Ebihara).

В същото време в бъдещето Mikiko, дъщерята на убития учен научава за случилото се и Ви моли да оправите нещата. Вие, разбира се, сте Hiro Miyamoto, експерт по бойните изкуства и любим ученик на баща и. Вие приемате молбата за помощ на Mikiko и играта (най-после) започва.

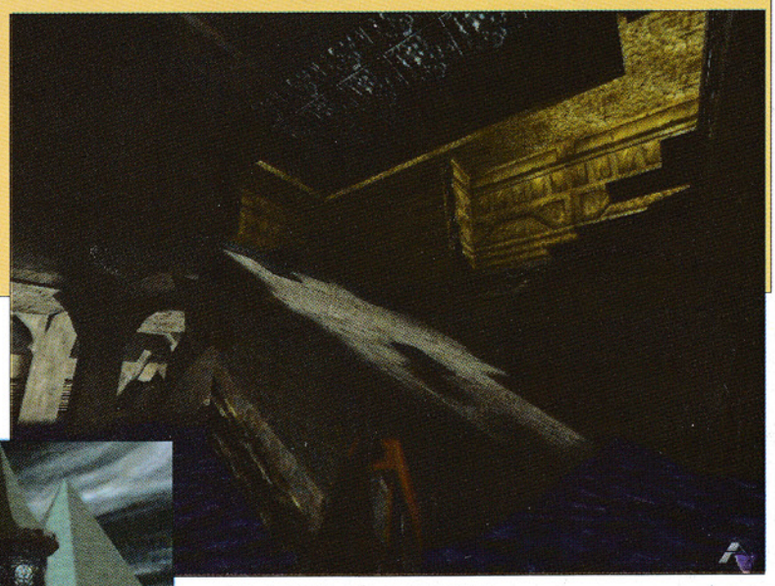
Началото е през 2455 в Киото, Япония. Това е мястото, където Benedict е построил недостъпна крепост за да съхранява Дайкатана. През първия епизод Вие трябва да намерите начин да влезете в крепостта и вземете меча. Вътре намирате Superfly Johnson - ваш стар приятел, който е пленник на Benedict.



След като вече притежавате меча, заедно с Mikiko и Superfly трябва да предприемете пътуване във времето и да върнете колелото на историята в правилния му път. За съжаление контрола Ви върху меча не е достатъчно добър и вместо да пристигнете на желаното местонахождение Ви изпраща на различни места във времето.

Втория епизод се развива в 2300 г., пр.н.е., в древна Гърция, където се биете с различни същества от гръцката митология. В третия епизод действието се развива в 560 г. сл.н.е. в Норвегия през Тъмните векове, а финалната конфронтация е в Алкатраз (Да, този Алкатраз) в 2030 г.сл.н.е., когато Сан Франциско е разрушен от земетресение, а бандите и анархията господстват.

Нивата се развиват според очакваната сюжетна линия, но по пътя Ви очакват много изненади и обрати. Всеки от различните периоди във времето е оцветен в



съвсем различни багри - със своите специфики, с характерни за съответните епохи същества и чудовища - Минотаври, Скелети, Циклопи, Froginator (не ме питайте какво е), Харпии, Гигантски паяци и Ragemaster 5000 (общо 64 в цялата игра), уникални за него оръжия - естествено Дайкатана, Ion Blaster, Discus, Kineticore, Sidewinder, Crossbow, Glock. Хубавото в случая е, че всички оръжия (в крайната версия на играта те трябва да са около 35) могат да бъдат пренасяни във времето. Като фон ще имате 33 музикални теми, съпровождащи играта. Но това, което допринася най-много за уникалността на Дайкатана е факта, че Вие не сте сами по време на пътешествието - имате двама компаньони.

Казано по друг начин двама други герои се присъединяват към Вас за приключението - Mikiko и Superfly Johnson. Те не само Ви помагат при някои от трудните части в играта, но трябва да

се справят с различни задачи, за да можете Вие да продължите нататък и всъщност са изключително важни за вас, ако искате да спечелите. През повечето време Вие ще контролирате тяхната дейност и задачите, които изпълняват ще им бъдат задавани от Вас.

Един друг интересен момент в играта е това, че са предвидени много и различни диалози между Вас и Mikiko и Superfly. ION Storm планира да има подробен сценарий за всеки един от трите главни героя, така че очаквайте шикозни втулки, интересни обрати в завръзката и доста бръщолевене. Твърди се също така, че ще можете да преиграете играта с някой от другите два героя - определено интересна и новаторска идея във вече до болка изтъркания single-hero action experience.

Още нещо, което със сигурност ще ви зарадва, освен впечатляващата технология и изключително добрите 3D акселерирани графики е възможността до 16 играча да се състезават помежду си. Не на последно място това е осигурено от използуването на DLLs, което ви дава възможност за по-бързо преминаване през нивата отколкото при Quake-C.

За разнообразие в Дайкатана са вмъкнати и елементи на ролева игра. Героите започват с 5 различни атрибута(показатели) с основни стойности и трупат опит в играта (най-вече от убиването на разни същества). След натрупването на достатъчно опит идва напредването в следващо ниво, което прибавя точки към показателите на героя, увеличавайки например неговите hit points. Докато убиването на чудовища с повечето оръжия ви дава "expirience points"на Вас, то когато убивате с Дайкатана точките се трупат на него. Защо, ще попитате Вие? Меча притежава много специални качества освен възможността да Ви прехвърля във времето. С увеличаването на неговия опит Вие получавате възможността да използувате и останалите му шест магически качества.

Оформена чрез платформата на Quake, Daikatana ще има два пъти повече анимации за секунда от самият Quake, както и драстично подобрени 3D текстури. Широките Multiplayer възможности (до 16 играчи могат да се съревновават наведнъж) и предвиденият Built-in Editor са допълнителен коз срещу все по - нарастващата конкуренция.

Ако някои може да направи "убиец" игра, то това е Джон Ромеро. Със свежата си сюжетна линия, интересните персонажи и разнообразните игрални светове, Daikatana със сигурност ще запрати света на 3D екшъните в ново измерение.

Какво да очакваме:

Пътувайте през 4 различни времеви периода - всеки от тях е като самостоятелна игра.

Използвайте помощта на вашите приятели Mikiko Ibihara и Superfly Johnson - след като минете играта с Hiro Miyamoto, можете да се пробвате с някои от другите двама герои.

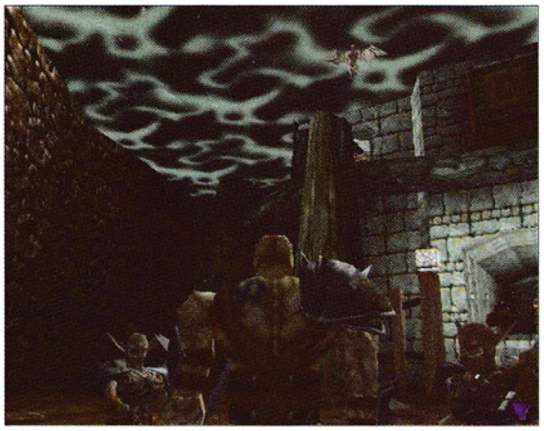
Възможност за игра в мрежа и по Интернет

Патентована Quake технология, гарантираща хубави графики и плавни анимации

Открийте същността на Daikatana - неговата мощ и опасността, която носи.

Dark Vengeance

Не ви ли е омръзнало да обикаляте из космически станции (и други подобни футуристични деривати) с базука на рамо? Не ви ли е писнало да трепете роботи, пришълци или "възкръснали" космически десантчици? Не ви ли е минавало през ума да зарежете тая лазерна пушка и, хей така, за разнообразие, да се захванете с нещо друго? Ама разбира се! "Разнообразието е солта на смъртта", както казват някои. И тук на преден план излиза жанра "Фентъзи". Време е да захвърлите очуканият гранатомет и да хващате бойната брадва. Ето това е оръжие за истински мъже. Да застреляш лошите с двуцевка е много хубаво, но нищо не може да се сравни с удоволствието от търкалящата се глава на врага след два бързи замаха с брадвата. Плазмената пушка по никакъв начин не може да ви внуши чувство на могъщество, както хубавата магия, насочена към злият магьосник. Наслаждавайте се на неземната светлина, с която тя осветява тъмният коридор, ужасът в очите на жертвата и промяната в облика на близката стена секунди по - късно.



Няма много хляб за феновете на фентъзито в света на 3D игрите. Не говоря за ролевите игри, а за типичните "екшън" заглавия. Някъде четох, че и Quake се причислявал към фентъзи игрите. Що за глупости са това?! Не знам кои невежа е стигнал до този дълбокомислен извод, но само заради факта, че имаше няколко замъкоподобни нива, не смята, че тази смесица от абстрактно време и архитектурни кошмари може да се квалифицира за фентъзи. Hexen II запълни малко празнината, но една игра кеф не прави. Deathtrap Dungeon позарадва окото, но това беше всичко. Изглежда, че последните две заглавия просто проправяха пътя на Dark Vengeance - една брутална касапница в издържан фентъзи стил. Комбинация от грубата мощ на Quake и Hexen и финеса на Tomb Rider, представена в "third-person" перспектива.

Разработвана от Reality Bytes в продължение на 2 години, тази игра ще разтърси доста света на компютърните игри. Dark Vengeance предлага безкомпромисна 3D графика, невероятни специални ефекти и реалистична среда. Прибавете

към тях динамичен сценарий и чудесни персонажи, развиващи се с течение на играта, и ще получите представа за невероятното приключение, което ви очаква.

Играта ще съдържа 20 нива. За всеки от героите първата мисия ще е различна, като по този начин за всеки персонаж се оформя различно приключение. Вследствие на това, ще преминавате през различни поднива, които ще подсилят индивидуалността на отделният персонаж. Дори противниците, които ще срещате през време на играта ще бъдат различни за различните герои.

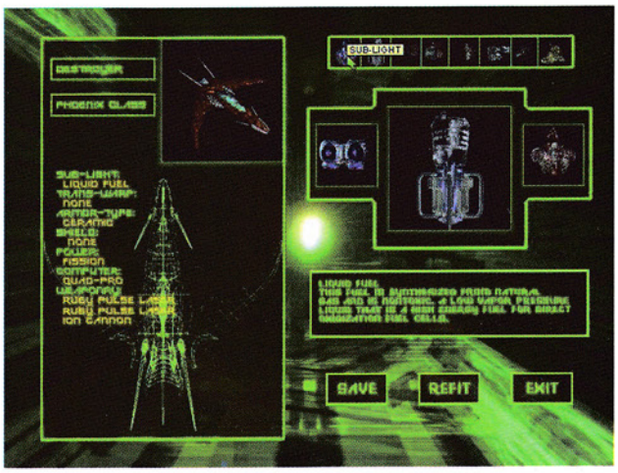
През мисиите ще се натъкнете на голямо разнообразие от създания, стремящи се към смъртта ви - общо над 40. Не се надявайте да срещнете приятелски настроени персонажи в Dark Vengeance. Без изключения всяка среща с който и да е от тях трябва да завърши с нечия смърт.

Играта е допълнена с прекрасни анимации, допринасящи за цялостната атмосфера. Самите персонажи и противниците са анимирани на ръка, като е обърнато внимание и на най - дребните подробности. Всеки от тях е съставен от около 600 полигонни текстури, а за различните противници тази цифра е между 300 и 700. По този начин е постигнат невероятен реализъм и изключителна плавност при движението. Като добавка е предвидено и аудиопредставяне на мисиите и описание на конкретните цели.

Аз лично отдавна очаквам подобна игра. Само бъдещето ще покаже дали съм бил прав, като възлагам толкова големи надежди на Dark Vengeance. Но едно нещо е сигурно - тази игра е в челото на личният ми списък на най - очакваните заглавия.

Alien Intelligence

Master Of Orion II среща StarCraft?



След излизането на StarCraft, допълнителните мисии към Dark Reign и Total Annihilation, и обявените неотдавна подробности за Command&Conquer 2 и Force Commander (за него след малко), стратегиите в реално време не показват никакви признаци на отмиране, както някои си позволиха да прогнозират. Предполагам, че ще видим доста RTS-и (за кратко от real-time strategy) през 1998 година, но на дизайнерите вече им е ясно (най - накрая), че трябва да се измисли нещо ново, за да могат техните продукти да се открояват от тълпата.

Това се надяват да постигнат момчетата от Interplay с A.I.: Alien Intelligence - епична стратегия, разработвана в момента в Flatline Studios в Остин, Тексас. Уникалното в тази игра е въвеждането на "технологично дърво", по примера на Master of Orion и многобройни, едновременно протичащи битки.

В A.I. играчът е последният представител на космическа раса, наскоро освободен от робството на галактически тирани. Освен това има още 5 други раси, също така наскоро познали вкуса на свободата. И така предпоставките за касапница са налице.

За разлика от повечето RTS-и, които са разчупени на сравнително традиционни предварително заложени мисии, A.I. е "по - отворена" игра от типа "нон-стоп-докато-не-победиш-загубиш-или-се-откажеш". В нея има няколко специални събития които ще спомогнат на играча да стигне до края.

Едно от нововъведенията в играта е възможността да се играе едновременно на три различни арени на действие - галактическата карта, системната орбита и повърхността на планетите.

Ето какво казва продуцента на проекта, Ryan Rucinski:

"Всъщност имаме две пространства в които се водят битки, и едно за придвижване на вашите кораби. Когато споменавам земя и космос, имам в предвид, че те не са на един екран. Космоса си е горе, в космоса (дори и аз не мога да го кажа толкова добре)…ще имате единици, които ще могат да се движат и в двете пространства, но вашата пехота няма да може да търчи напред - назад из космическите станции."

Дървото на изобретенията е доста голямо, с повече от 150 технологии за откриване. Това надминава по обем дори Master of Orion. Допълнително можете да определяте обема и вида на оръжията, които могат да ползват вашите единици.

Обема на игра е друга подробност. Игралното поле на A.I. надхвърля многократно това на всяка стратегия, излязла до този момент. Например, само една от големите планети е с големина няколко хиляди екрана. А тази планета, заедно с други планети, е част от звездна система, а в играта има много на брой системи с много на брой планети, всяка с различни климатични условия (пустинни, водни, тип Земя, тип Луна, а също и свят от разтопена лава). А не забравяйте и Космоса.

Други особености на играта са възможността сами да конструирате корабите си, да намирате и използвате артефакти и реликви, разумни раси с които ще се срещате на отделните планети, както и огромни multiplayer възможности чрез мрежа, директна връзка, модем или в Интернет.

През Август, 1998 г. ще видим дали A.I. ще изпълни поетите обещания.

Sword & Sorcery

Както и в други игри от този тип, така и тук поемате контролът на група от 6 авантюристи, избрани от вас измежду огромно количество герои, които можете да конфигурирате по ваш вкус. Всеки от тях има свои специални способности и умения. След като изберете героите си, групата се отправя на поредица от приключения в огромния триизмерен свят, създаден от дизайнерите на Heuristic Park. Действието в многобройните приключения може да се проследи или от погледа на избран от вас герой, или чрез динамична "third-person" перспектива. Това би трябвало да спомогне много за начина на игра. Естествено, във всяка ролева игра битките играят огромно значение. Sword and Sorcery не прави изключение. Тук е предвидена скала, с която можете да определите видът на битките - от походова, с изчакване на твоите действия от страна на компютъра, през едновременна походова и до битка в реално време. Може да ви звучи странно, но това е идеален начин начинаещите играчи да навлязат в игра от този тип. По - хубавото в случая, е факта, че по този начин играчът може да определи видът на игра - класическа ролева игра или екшън ролева игра, в духа на Diablo.

Е, играта си я бива, но това което наистина впечатлява е прекрасната 3D графика. Тя е просто фантастична, може би най - добрата до този момент в ролевите игри (тук не включвам Diablo или Fallout). Героите ви варират от воини, през елфи до плъхоподобни същества, всичките прекрасно анимирани и "render"-вани. По време на играта ще срещнете супер-реалистични коне, които можете да яздите, и разнообразни противници, от ужасно добре изглеждащи паяци и огромни човекоядни растения, до красиви, полуголи нимфи и големи и грозни тролове. Приключенията ще ви преведат през тъмни гори до дълбоки и мрачни подземия. Предвижда се играта да има multiplayer, осигуряващ възможност за игра в мрежа или в Интернет. Предлагат се възможност за игра на 6 човека индивидуално, като отбор, един срещу друг или на групи.

След всичко казано до тук, можем да заключим, че ни предстоят незабравими мигове със Sword and Sorcery. Играта се очаква през Октомври.

KKND II

С риск да прозвучи нагло и неблагодарно, но смятам че Command&Conquer трябва да си понесе заслуженото. Три години и над 30 клона по - късно. Само си помислете за безсънните нощи и прахосаните часове които сме навъртяли заради тези игри. Звучи страшно, не мислите ли?

Ето още един мераклия за нашето свободно време - Krush, Kill & Destroy 2 на Beamsoft. Това е продължението на KKND (вие никога нямаше да се сетите). Е, за разлика от филмите, при компютърните игри нямам нищо против продължения-та. Технологиите и концепциите за игри се развиват толкова бързо, че е почти невъзможно продължението на една игра да е по - лошо от предшественика (не изключвам обаче човешкият фактор). Та като погледнем към KKND 2, нека се опитаме да открием новостите, а не да я заклеймим с "а-а, това вече сме го виждали".

Феновете на KKND ще се почувстват добре със завръщането се сред Survivors и Evolved. Не че те са ходили някъде, просто са прекарали около 40 години омаяни от радиоактивната повърхност - подарък от Голямата война. И още си имат зъб от първата игра. Но стига със старото, да видим какво ново има.

Към битката се присъединяват роботи Серия 9. От многото време, прекарано на слънце те са "загорели" за битки. Това трябва да ви накара да се замислите на коя страна ще застанете.

В играта са включени и 3 нови SVGA терена: градски, пустинен и планински. Възможно е терените да бъдат "украсени" с разрушими мостове, ала Red Alert. Нова е и опцията fog of war. Мрежовите възможности са разширени от 6 на 8 играчи.

Всяка от страните ще разполага с повече от 50 единици и сгради, с чисто нови въздушни и водни единици. Ще имате на разположение и нови Construction Units.

Над 40 мисии са събрани в "непоследователна" последователност (ако ви звучи странно, обърнете се към Beamsoft).

Макар и да е изправена срещу сериозна конкуренция, втората част на KKND при всички положения ще докара безсънни нощи на доста хора. А това не е хубаво.

пътеводител на галактическия завоевател

THE TERRAN

THE PROTOSS

The ZERG

игра на броя

StarCraft

BLIZZARD ENTERTAINMENT

С две неща запомних 1994 година - България стана четвърта на финалите на световното по футбол в САЩ и Blizzard пусна WarCraft: Orcs and Humans. По това време аз бях без компютър (един от тези периоди) и ходех в едно клубче във Враца, където срещу 40 лева на час можеше да поиграеш. Та там на една от малкото 486-ци в града, аз пропилях голяма част от спестяванията си за нов компютър. Основната причина беше, както може би се досещате, WarCraft:Orcs and Humans. За мен, като върл фен на жанра Fantasy, тази игра дойде като манна небесна. Още повече, че след Dune 2, първопроходника в стратегиите в реално време, не беше излизало нищо подобно. До този момент единствените игри, които играех, бяха куестовете. Нещата се промениха коренно след първите няколко часа с WarCraft. В личен план, това беше повратен момент в живота ми на геймър. В световен мащаб, шефовете на доминиращите тогава на пазара фирми за компютърни игри като Sierra, Lucas Arts, Origin и др., усетиха леки смущения в съня, причината за които им убягваше (все още). Но когато година и нещо по - късно излезе WarCraft 2, а малко след това и Diablo, леките смущения в съня се превърнаха в кошмари за големите в света на компютърните игри. Тогава стана ясно, че Blizzard е сила, с която всеки трябва да се съобразява. И когато преди две години бе обявен проекта StarCraft, на всеки му бе ясно, че Blizzard подхващат нещо грандиозно, нещо, което няма да бъде като нищо правено досега. И се започнаха експериментите на малки, големи и още по - големи фирми с жанра "стратегии в реално време". И се започна голямото производство на игри от този тип, от фирми известни, не дотам известни и съвсем непознати на простосмъртния геймър. И пазара бе залят от всевъзможни продукти, за по-голяма част от който ми е трудно да говоря без да се ядосвам. И в продължение на година и половина клетият геймър, бе принуден да се задоволява с всевъзможни боклуци, търсейки нещо, което да запълни вакуума до излизането на StarCraft. Едва в последните месеци (около 9), няколко от големите фирми започнаха да налучкват правилната посока и се опитаха да тръгнат по нея. Резултатите: SSI пусна Dark Colony - една не лоша игра, Activision пусна Dark Reign - една добра игра, Microsoft пороби момчетата от Ensemble Studios, и лансира Age of Empires - една доста добра игра (макар и бързо омръзваща). А никому неизвестните Cavedog направиха голям удар с Total Annihilation - нещо, което лично на мен въобще не ми допадна, но се радва (все-още) на доста голям успех по света. И тогава, след двегодишно мълчание, Blizzard обявиха излизането на StarCraft.

Големият проект на Blizzard, за които мнозина мислеха (а и се надяваха),

че ще е и големият им провал идваше на бял свят. Със заявени 600 000 копия начален тираж за САЩ и 1 000 000 за останалата част от света, тази игра направи прецедент, като стана "златна" още преди да е излязла на пазара. А когато най - сетне и самата игра се появи, на всеки му стана ясно, че чакането си е заслужавало.

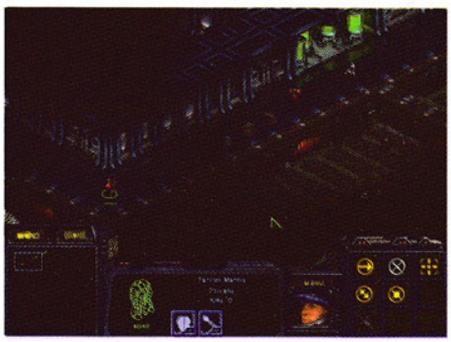
Първото нещо

което прави впечеатление е графиката. Очевидно е, че момчетата от Blizzard са прекарали безброй часове в изпипването на всички терени, единици и сгради. Може би много от вас ще възприемат StarCraft за 3D игра.Истината е, че всички единици са двумерни, но благодарение на многото кадри анимация, с която те са "облечени", движенията в играта са изключително плавни. Голяма детайлност е постигната и при различните терени и сгради. Като цяло оценявам графиката на **StarCraft** с **9.5** от **10** възможни точки. В някои случаи малко трудно различаваме отделни единици на фона на терена, но това по никакъв начин на разваля впечатлението ми от графиката на играта.

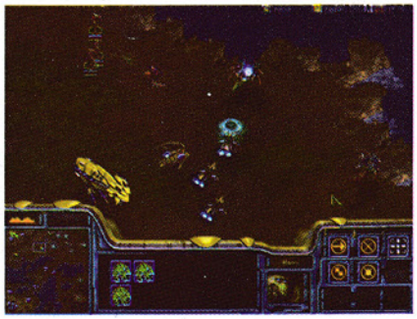
В повечето стратегии в реално време за поддръжката на вашата база се нуждаете от определени природни ресурси. В **StarCraft** това са "Vespen" газ и минерали. И тук е може би и най - голямата ми критика към **Blizzard**. Техните дизайнери имаха реалната възможност да революционизират най - занемарената област от стратегиите в реално време - управлението на ресурсите. Смятам, че ако бяха предвидени по - разнообразни и различни за отделните раси ресурси, удоволствието от играта щеше да е много по - голямо. По тази причина оценявам този елемент на играта с **7.5/10**.

Играта има удобен и лесен интерфейс. Някои начинаещи стратези могат да изпитат известни затруднения, докато усвоят детайлите. Обучаващите мисии са доста подробни и спомагат за по - бързото усвояване на интерфейса. Искам да отбележа, че командите давани от компютъра по време на "Tutorial"-а, не остават изписани на екрана, което може да затрудни начинаещите. Щом усвоите основите, ще сте в състояние бързо и адекватно да изпълнявате командите си. Интерфейсът получава **8/10**.

Музиката и звуковите ефекти на **StarCraft** са феноменални. Зерговете звучат точно като инсекти, а протосите като истински войни (откривам известно сродство със



звуците на троловете от WarCraft II). Да се опитваш да опишеш звуците със думи е немислимо, затова няма да се пробвам. Държа да отбележа, че за мен

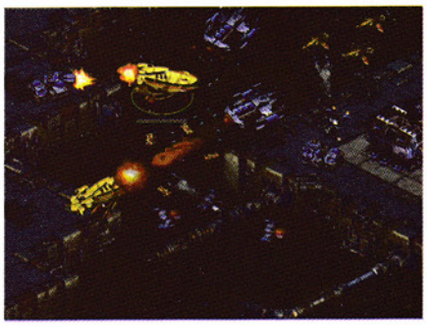


това е най - доброто "озвучаване" на игра до този момент. Както си му е редът, оценявам звуковите ефекти на SarCraft с **10/10**.

Изкуственият интелект на играта е на доста високо равнище. Компютърът умело ръководи действията на своите подчинени. Забелязал съм, че при опасност да загубят базата си, част от управляваните от изкуственият интелект работници се разпръскват в търсене на удобно място за построяване на нова колония. Неприятно впечатление прави факта, че без никакво разузнаване, управляваните от компютъра войски знаят къде се намира базата ви. Това може да създаде доста главоболия на начинаещите играчи. Като цяло, в **StarCraft** компютърът е повече от достоен противник. Моята оценка на изкуственият интелект е **8.5/10**.

Може би най - силната страна на **StarCraft** е фабулата. Умелото преплитане на историите на трите раси допринася, наред с невероятната графика и чудесните звукови ефекти, за тоталното пристрастяване към играта. Започнете ли веднъж, вие ставате част от играта. Ще установите, че и която от трите раси да изберете, ставате съпричастни към нейната съдба. Дори започвам да забелязвам странни изменения в структурата на основният ми противник в мрежа, който смята, че зерговете са създадени да владеят Галактиката. Моята присъда - **10/10** за най - вълнуващата история, залегнала в основата на компютърна игра от този вид от много време насам.

Всички компоненти на една игра - фабулата, графиката, музиката и звуковите ефекти, дребните подробности и детайли - допринасят за удоволствието от играта. Ако не ви доставя удоволствие една игра, то тя е пътник - не могат да я спасят (само) прекрасната й графика или (пак само) невероятните и звукови ефекти. Вече навъртях около 35 часа игра на StarCraft и



прекарах още 15-ина часа в гледане. Трябва да отбележа, че тези страници бяха най - трудните в живота ми, защото отнеха много (ама наистина много) от свободното ми време, което беше резервирано за **игра**. В момента, в който привърша тези редове се прехвърлям на съседният компютър и нека бог да пази зерговете. Във тази връзка е и оценката ми за Удоволствие от играта - **9.5/10**.

Време е да ви въведем в света на StarCraft

Земята е пренаселена и за да се намали "товара" й правителствата решават нежеланите елементи на обществото да се замразят в крио-камери и да се изпратят към близки планети с благоприятни условия на живот. Бордовите компютри на корабите са програмирани за едногодишен полет, но грешка в навигационните планове удължава полета с около 30 години. След дългогодишно лутане из космоса, корабните двигатели се претоварват и огромните машини започват да се спускат на всяка планета, имаща подходящи условия за живот. Така се зараждат човешките общества на ръба на Галактиката.

С течение на времето, отделните колонии се развили достатъчно, за да могат отново да полетят в космоса. Подновяването на връзките с останалите колонии и започналите търговски взаимоотношения, спомогнали за сформирането на управляващо тяло, наречено Конфедератите. Но не всички били съгласни със начина на управление на Конфедератите и породените противоречия довели до най - логичното за тераните последствие - войната.

Гражданската война щяла да продължи до пълното унищожение на новосъздаденото общество, докато един ден флотилия на непозната раса навлязла в космическото пространство над планетата **Chau Sara**, една от колониите на Конфедерацията. Последвалото унищожаване на планетата дошло като студен душ за Тераните. Междуособиците били оставени на страна и започнал отчаян план за контраатака срещу нашествениците, докато те заемали позиция в орбита над следващата планетата, **Mar Sara**. Но Протосите, това било името на пришълците, се оттеглили и пощадили планетата. Малко след този инцидент, нещо още по странно се случило. Било засечено ново чуждоземно присъствие. Този път пришълците били инсектоиди и били открити на планетата **Mar Sara**, пощадена неотдавна от протосите.

Теранските колонии започнали подготовка за война.

Втората част на историята, разглежда инсектоидната раса, открита на Mar Sara. Това били Зерговете, чието минало било обвързано със трета извънземна раса - Ксел'Нага. Ксел'Нага били изключително напреднала цивилизация, отговорна за прото - генетичната еволюция на много раси в галактиката и извън нея. Те се стремели към съвършенство и смятали че са го постигнали, когато създали Протосите. Станало така, че Протосите се обърнали срещу своите създатели и ги прогонили. Ксел'Нага избягали към далечният край на галактиката, където създали Зерговете.

Зерговете били така конструирани, че да асимилират други раси и да използват техният генетичен код за подобряване на техният собствен. Това довело до бързо развитие на вида им. Но усъвършенстването им стигнало до етап, когато само много напреднали цивилизации задоволявали асимилаторските апетити на инсектоидите. Низшите раси били просто унищожавани.

Ксел'Нага създали зерговете като "кошерно" общество. Един "Свръх разум" бил създаден, който да ръководи "Кошера". Този "Свръх разум" се развивал заедно с цялото общество на зерговете и постепенно "осъзнал", че за да продължи еволюцията на расата, зерговете трябва да напуснат своята планета и да асимилират раси от други планети в галактиката. Чрез изпращане на сигнали в космоса, "Свръх разума" успял да подмами към планетата на зерговете развита цивилизация, която била бързо асимилирана и осигурила на инсектоидите възможност да напуснат своята планета. Това предопределило съдбата на Ксел'Нага. "Свръх разума" засякъл техните кораби в орбита и изпратил зерговете, разполагащи вече с възможност да пътуват в космоса, да атакуват. Ксел'Нага се били достойно, но многократно превишаващия ги противник надделял. След последвалата асимилация, зерговете се сдобили и с познанията на Ксел'Нага. В следствие на това, "Свръх разума" разбрал за могъщата раса на протосите. Зерговете започнали дългото пътуване през галактиката в търсене на протосите. Това, което тревожело "Свръх разума", били телепатичните способности, присъщи на тази раса. За да ги победят, зерговете се нуждаели от същите способности. Но "Кошерът" не бил открил нищо подобно в асимилираните до този момент раси.

Случило се така, че няколко от изпратените разузнавачи на зерговете попаднали на терански колонии и открили, че местното население се развива в раса с телепатични способности. Последвало бързо нашествие на зерговете, които се настанили на няколко от теранските колонии. Тераните били в абсолютно неведение за започналата асимилация на расата им. Не така стоял въпросът с Протосите. Опитвайки се да спрат нашествениците, Протосите унищожили заразената вече Chau Sara. Но това била само една от заразените планети, и протосите били изправени пред дилемата какви действия да предприемат. А "Свръх разума", за да проследи реакцията на тераните след унищожаването на една от техните колонии от протосите, наредил на зерговете да се оттеглят.

В третата и последна част на историята, на преден план излизат Протосите. Повече от 200 години те наблюдавали теранските колонии. Това, което Протосите не можели да разберат за тераните, е как в условията на почти непрекъсната гражданска война, теранските колонии се развивали с толкова високи темпове. По време на стандартна разузнавателна мисия, протоските скаути засекли зергски изследователски сонди. След внимателно изследване на тези сонди, протосите стигнали до извода, че това е предната линия на голяма зергска армия, която целяла асимилацията на тераните.

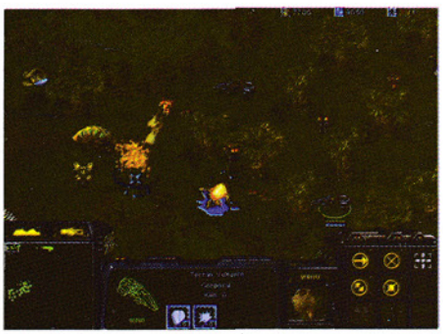
Една част от протосите смятали, че трябва да се помогне на тераните, докато други смятали, че тераните трябва да се унищожат, за да се спре инвазията на зерговете.

И двете фракции били съгласни с факта, че зерговете са дело на Ксел'Нага, и като такива трябва им бъде обърнато особено внимание. Малка флота била изпратена, за да определи опасността, която представлявали нашествениците. Когато достигнали орбитата на Chau Sara, те с ужас установили, че цялата планета е асимилирана. Съвета, управляващото тяло на протоското общество, наредил на флотата да унищожи планетата. Командирът на флотилията с нежелание се подчинил на заповедта и Chau Sara била унищожена. Следващата заповед била да се унищожат всички терански колонии, заразени от зергската напаст. Докато флотата се предвижвала към следващата планета от системата, протоският командир решил да не се подчинява на заповедта, а да намери начин да премахне зерговете без да навреди на тераните.

От това място започва играта и историята продължава през трите кампании. На вас оставям да я довършите и да решите съдбите на трите раси.

А сега ви предлагам подробен преглед на участниците в предстоящото приключение.

Някъде срещнах сентенцията "Познанието е половината битка". Не си спомням вече кой го е казал, но има голяма доза истина в тези думи, особено що се отнася до стратегиите в реално време. Много е важно да разполагаме с детайлна информация за възможностите не само на собствените ни бойни единици и сгради, но и на тези на противника. На следващите страници ще се постарая да ви запозная с характеристиките и на трите раси - участници в StarCraft и на техните единици.



Освен информация за всяка отделна бойна единица, ви предлагам и тактика, която можете да изпробвате, управлявайки тази единица. Тъй - като един поглед върху статистиките на отделните единици не винаги е достатъчен да определим техните силни и слаби страни, ще се опитам да ви помогна в опознаването им.

Внимание!

Качеството, което съм нарекъл "контрол", се отнася до следното нещо:

В WarCraft II за да разширяваме и поддържаме войската си ни бяха нужни ферми. Една ферма издържаше 5 единици, или в духа на StarCraft осигуряваше "контрол" върху 5 единици, независимо от вида им - войници, работници, машини. От своя страна всяка единица се нуждаеше от 1 "контрол". В StarCraft нещата стоят малко по - различно. Тук различните единици изискват различно количество контрол - например при Terrans, основната бойна единица Marine изисква "контрол" 1, докато мощният BattleCruiser изисква "контрол" 8. "Фермите" в StarCraft са различни за различните раси - при Зерговете - "Overlord", при Тераните - "Supply Depot", при Протосите - "Pylon", като всяка от тях осигурява "контрол"-а на 8 или 9 единици.

В процеса на описание на участниците в StarCraft съм използвал определенията "мана" и "енергийни точки". И двете се отнасят за едно и също нещо.

Видове поражения

Много е важно да сме наясно с видовете поражения и различните видове бойни единици в играта. Не е достатъчно да знаем, че теранския "Vulture" има ударна сила 20, защото в зависимост от вида единица, срещу която е изправен, не всички от тези 20 точки ще бъдат отчетени като реални поражения. Сега ще обясним по - подробно този аспект на играта.

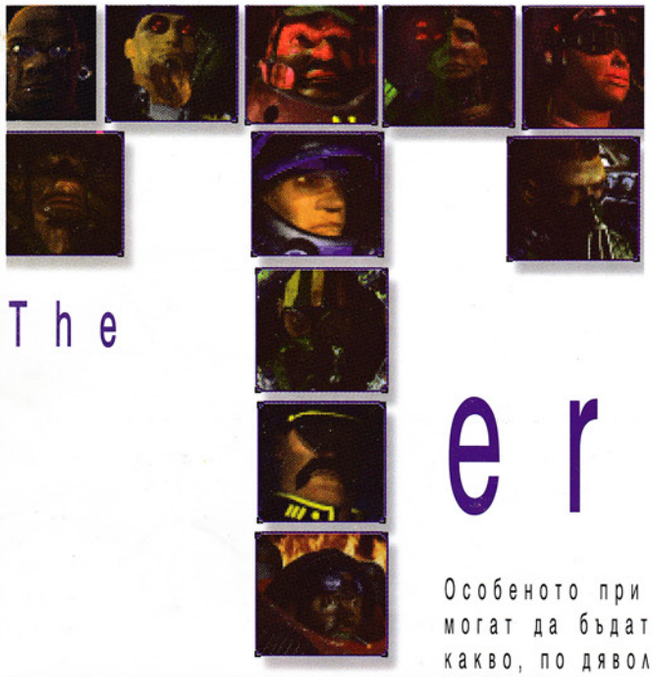
В играта има три типа бойни единици - малки, средни и големи. Също така има и три вида поражения - нормално, "разтърсващо" и експлозивно.

При нормално поражение 100% от ударната сила на нападателя ще бъде нанесена като щета върху потърпевшия, независимо от неговата големина. Например Guardian нанася 20 точки нормално поражение. Няма значение дали атакуваната единица е малка, като Zealot, или голяма, като Ultralisk. Щетите, понесени от атакуваната единица ще бъдат в размер на 20 точки. Тук трябва да се вземат в предвид и евентуални "ъпгрейди" на бронята и на мощта на атаката.

При "разтърсващо" поражение от ударната сила на нападателя 100% ще бъде нанесена като щета на малките единици, 50% на средните и само 25% на големите единици. Например теранския Vulture нанася "разтърсващо" поражение. Това значи, че той е максимално ефективен срещу малките бойни единици на противника, като Zealot-и или Zerglings., защото всичките 20 точки ударна сила ще бъдат начислени на противника като щети. От друга страна ако атакувате Ultralisk, който е голяма бойна единица, ще се почувствате глупаво, тъй като нанесената щета ще бъде само 5 точки (25% от 20).

При експлозивно поражение от ударната сила на нападателя 100% ще бъде нанесена като щета на големите единици, 75% на средните и 50% на малките бойни единици. Например зергския Mutalisk, като малка единица, ще понесе като щета само 50% от ударната сила на протоския Scout, теранските Wraiths и Goliaths, които нанасят експлозивни поражения на въздушните единици.

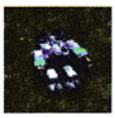
Едно МНОГО ВАЖНО изключение са щитовете на Протосите. Те винаги понасят пълни щети. За пример ще вземем Zealot, по който стреля Hydralisk. Поражението, което ще понесе Zealot-а е експлозивно, но въпреки че той е малка единица, неговият щит (80 точки) ще понесе пълна щета. Неговите жизнени точки обаче (80) ще понесат само 50% от ударната сила. А откъде да черпим информация кои единици са големи и кои малки и какви поражения нанасят? В следващите редове ще Ви запознаем подробно с тези показатели.



The Terran

Особеното при Тераните е, че всички техни машини, включително и летателните могат да бъдат ремонтирани от SCV (за всички от Вас, които все още не знаят какво, по дяволите, е SCV, стискайте зъби още малко).

Терански единици от нисък клас



SCV

Описание: Работник/Строител/Механик (малък)
Цена: 50 минерала
Време За Строеж: 20
Контрол: 1
Изисквания: Command Center (Команден Център)

Възможни "ъпгрейди": няма
Жизнени точки: 60
Вид атака: близък бой (меле)
Ударна сила: 5
Броня: 0

Това е основната работна сила. Пазете тези единици много внимателно, особено в новите колонии. Добра идея е да построите няколко Bunker (Бункер) и Missile Tower (Ракетна установка) в района на работа на SCV-тата ви. Ако бъдат атакувани те ще отвърнат на удара, но поради слабата им атака бягството изглежда най - разумно.

Когато строят сграда, вашите работници "пърхат" около нея докато завършат строежа. Вие можете да ги отзовете за да свършат някоя по - належаща работа, а след това те ще се върнат да довършат строителната си дейност.

Много важно качество на SCV-тата е ремонтната дейност. Отдалечете от бойното поле повредените ви единици. Изберете SCV и докато държите натиснат SHIFT посочете с десния бутон нуждаещите се от ремонт единици. Те ще бъдат ремонтирани в този ред, в които сте кликнали върху тях.

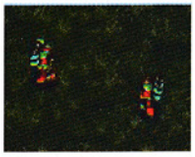
В началото на играта ако базата ви е нападната от Zerglings и все още нямате Marines (Пехотинци) можете да отблъснете атаката и с SCV-та. Те се държат добре срещу слабите Zerglings.

Marine (Морски пехотинец)

Описание: Основна пехотна единица (малък)
Цена: 50 минерала
ВЗС: 24
Контрол: 1
Изисквания: Barracks (Казарма)
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Engineering Bay)
- броня (Engineering Bay)
- U238 куршуми (Academy) - увеличава обсега на атаката
- Stimpak - стимуланти (Academy) - временно увеличаване на показателите на ударната сила и движение

Жизнени точки: 40
Вид атака: картечница със среден обсег, наземен и въздушен бой
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 6 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Dropship.

Гръбнакът на теранската армия! Използвайте първите няколко от тях като скаути в началото на играта за да добиете представа за разположението на вражите бази или колонии. Пехотинците са основната ви бойна сила в началните етапи на играта. Особено са ефективни, когато ги разположите в бункер. Възползвайте се от възможността им да атакуват от разстояние за разлика от началните войскови единици на другите две раси, които търсят близкия бой. Използвайте тактиката "удряй и бягай" (като прабългарите), тъй като очи-в-очи те нямат никакви шансове срещу Zealot-ите. Също така е хубаво възможно най - бързо да изобретите Stimpak-а, които доста увеличава тяхната ефективност. Ако някой заблуден Overlord непредпазливо прелети на вашата колония, възползвайте се от бавната му скорост. Разположете пехотинците си под него и просто разстреляйте тъпото копеле. Няма да ви отнеме много време да го довършите, а това ще донесе доста главоболия на врага в ранния стадий на играта.



Firebat (Огнен прилеп) (Е те такова животно нема!)

Описание: Пехота, специализирана в наземен бой (малък)
Цена: 50 минерала, 25 газ
ВЗС: 24
Контрол: 1
Изисквания: Barracks, Academy
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Engineering Bay)
- броня (Engineering Bay)
- Stimpak - стимуланти (Academy) - временно увеличаване на показателите на ударната сила и движение

Жизнени точки: 50
Вид атака: огнехвърлачка с малък обсег, само наземен бой
Вид поражение: разтърсващи
Ударна сила: 16 (при "ъпгрейд" +2)
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Dropship.

Както и пехотинците, така и "прилепите" са най - полезни в големи групи. Комбинация от тези две единици е доста смъртоносна в началото на играта. Докато тяхната наземна атака е доста по мощна от тази на пехотинците, то малкият обсег на огнехвърлачките им и невъзможността да отвръщат на въздушни атаки трябва да се вземе под внимание. Също така имайте в предвид и по - бавният им темп на стрелба. За тях е особено важно изобретяването на Stimpak-а.

Съвет: Разположете по един "прилеп" и трима пехотинци във всеки един от бункерите си за сериозна наземна и противовъздушна защита.

Vulture (Лешояд)

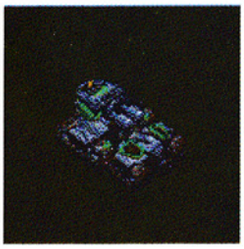
Описание: бърза единица, за разузнаване и лека атака (средна)
Цена: 75 минерала
ВЗС: 30
Контрол: 1
Изисквания: Factory
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Armory)
- броня (Armory)
- "паечни" мини (Machine Shop)
- скорост (Machine Shop)

Жизнени точки: 80
Вид атака: гранати, само наземен бой от средно разстояние
Вид поражение: разтърсващи
Ударна сила: 20 (при "ъпгрейд" +2)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 2 места в Dropship.

След построяването на Factory, "Лешоядите" стават основните ви скаути, бидейки по - бързи от пехотата и SCV-тата. След "ъпгрейд"-а за скорост, те стават и доста ефективни в предложената вече тактика, "удряй и бягай", срещу търсещите ръкопашен бой противници. Може би най - важното при тези единици (поне според мен) са т.нар. паечни мини. Веднъж разположени, тези мини атакуват всеки вражи индивид, позволил си да се шляе в техния обсег. Щетите, които нанасят са значителни. Всеки "Лешояд" носи само по 3 мини, затова използвайте ги разумно. Ако забележите, че врага идва от една определена посока, може да му "постелете" пътя. Имайте в предвид две неща, що се отнася до "паечетата" - първо, не можете сами да ги взривявате, и второ, ако ваши бойци се окажат в обсега на взривяваща се мина, те също ще понесат щети.

Съвет: В мисиите срещу терани, ако се натъкнете на минно поле използвайте тактиката "дразни и бягай (много бързо)" (като прабългарите). Тя се изразява в следното: разположете основните си сили на известно разстояние пред минното поле и изпратете най - бързата си единици да подмами "паечетата", след което бързо я отдалечете по посока на вашите другари, които ще се погрижат осмокраците да не стигнат до целта си.

Терански единици от среден клас



Arclite Siege Tank (Обсаден танк)

Описание: Танк (сякаш можеше да е нещо друго), наземна атака (голям)
Цена: 150 минерала, 100 газ
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Factory с пристроен Machine Shop
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Armory)
- броня (Armory)
- Siege Mode - обсаден режим на танка - (Machine Shop)

Жизнени точки: 150
Вид атака: Танково оръдие с голям обсег; "Шоково" оръдие (в обсаден режим) с много голям обсег; само за наземни цели
Вид поражение: експлозивно (и в двата режима на стрелба)
Ударна сила:
- 30 като Танк (при "ъпгрейд" +3)
- 70 в обсаден режим (при "ъпгрейд" +5)

Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 4 места в Dropship.

След като построите Machine Shop-а и изобретите Siege Mode "ъпгрейд"-а, тези танкове поемат щафетата от пехотинците (имам в предвид твърденията за "гръбнак на армията"). От този момент нататък всички останали ваши единици стават поддържащи. Препоръчително е да ескортирате танка с единици, които могат да отблъснат въздушна атака (Marines, Goliath, Wraith), тъй като самият танк няма такава възможност. След трансформация в обсаден режим, неговият обсег надхвърля тези на всички останали единици в играта. Използвайте това за да елиминирате вражите укрепления. Разположете няколко танка извън обсега на вражите защитни установки, трансформирайте танковете си в обсадни машини и се насладете на разрушенията. Както вече споменах по-горе, винаги ескортирайте танка с други единици, тъй като стигне ли се до близък бой, този ескорт е единствената му надежда, поради невъзможността му да стреля на близко разстояние. Не разчитайте на танковете да се пазят взаимно. Ако ваш танк (в обсаден режим) е

попаднал в близък бой с врага и друг ваш танк (в обсаден режим) се опита да помогне на първия ваш танк, то първия ваш танк също ще понесе щети от стрелбата на втория ваш танк.
Съвет: Разположете танковете си пред вражия лагер и ги трансформирайте. Нападнете с няколко пехотинци или Goliath-и и бързо се изтеглете към основните сили. Преследвайки ви, врага ще попадне в обсега на танковете и ще бъде "поунищожен". Ако все пак някой успее да премине през канонадата, то ескортиращите сили ще се погрижат за несретника. Това е поредното доказателство колко прави са били прабългарите, като са използвали тактиката 'удряй/дразни/ и бягай, а ако ни подгонят, другарите ще ги довършат'.
Съвет 2: Обсаденият танк може да стреля доста по - далече от полезрението си. Използвайте други единици да разкриват картата, като по този начин ви "набелязват" цели. А можете да използвате и Comsat Station да "сканира" района.

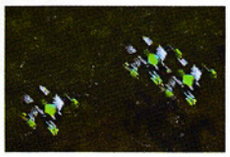
Goliath (Голиат)

Описание: Многофункционална Механизирана Нападателна Единица (голяма)
Цена: 100 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Контрол: 2
Изисквания: Factory, Armory
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Armory)
- броня (Armory)

Жизнени точки: 125
Вид атака: картечница със среден обсег (за наземни цели); ракети земя-въздух (за въздушни цели)
Вид поражение: нормално при картечницата, експлозивно при ракетите
Ударна сила:
- 10 на картечницата (при "ъпгрейд" +1)
- 20 на ракетите (при "ъпгрейд" +2)

Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)

Това е най - добрата мобилна противовъздушна единица. Препоръчително е да се използват на големи групи като ескорт на Siege Tank-овете. По време на битка хубаво е най - напред да използвате "Голиат"-ите за елиминиране на заплахата от въздуха. За да са ви подръка винаги когато ви потрябват, може да използвате т.нар "групов номер". Изберете всички "Голиат"-и и докато държите CTRL натиснете 1. По този начин винаги когато натиснете 1 ще маркирате "Голиат"-ите. Чрез комбинацията CTRL+1,2,3... можете да си сформирате ударни групи, които ще бъдат на ваше разположение след натискането на съответния номер.
След като елиминират въздушната напаст "Голиат"-ите могат да подпомогнат наземните ви сили. Ако смятате, че врага произвежда повече въздушни единици, моят съвет е да наблегнете на производство на "Голиат"-и за сметка на танковете.



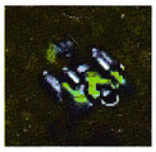
Wraith (Дух)

Описание: изтребител
Цена: 200 минерала, 100 газ
ВЗС: 60
Контрол: 2
Изисквания: Startport
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Armory)
- броня (Armory)
- екраниращо устройство (Control Tower)
- генератор (мана) (Science Facility)

Жизнени точки: 120
Вид атака: ракети (въздушни цели), лазер (земни цели)
Вид поражение: експлозивно при ракетите, нормално при лазера
Ударна сила:
- 15 на ракетите (при "ъпгрейд" +2)
- 8 на лазера (при "ъпгрейд" +1)

Мана: 200 (при "ъпгрейд" +50)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)

Това е основната въздушна единица на тераните. Тя не е може да се опре на Scout-а на протосите, но с екраниращото устройство може да доминира битката, ако няма детекторни единици в района. Без екраниращото устройство тази единица е безполезна, затова изобретете го максимално бързо, за да се оправдае построяването на "Wraith". Използвайте групи от тях, за да тормозят наземните единици, които не могат да отвърнат на удара (Ultralisk, Zealot). Ако няма кула или детектори във вражия лагер, екранирайте "Дух"-овете и нападнете работната сила. Екранирането струва 25 мана за начална трансформация и след това намалява с 1 на всяка секунда невидимост.



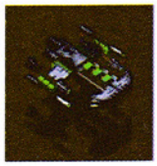
Dropship (Транспортьор)

Описание: Транспорт (голям)
Цена: 100 минерала, 100 газ
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Starport, Control Tower
Възможни "ъпгрейди":
- броня (Armory)

Жизнени точки: 150
Вид атака: няма
Ударна сила: 0
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Място за транспорт: 8

Това е вашият транспортьор. Използвайте го за заобикаляне на вражите укрепления и спускане на войски в тила на врага. Транспортния кораб няма въоръжение, затова е хубаво да го ескортирате с Wraiths, иначе рискувате да го загубите заедно с ценният му товар.

Терански единици от висок клас



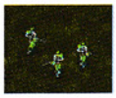
Battle Cruiser (Кръстосвач)

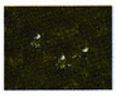
Описание: Въздушна нападателна платформа (голям)
Цена: 400 минерала, 300 газ
ВЗС: 160
Контрол: 8
Изисквания: Starport с пристройка Control Tower, Science Facility с пристройка Physics Lab
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Armory)
- броня (Armory)
- "Ямато" оръдие (Physics Lab)
- генератор (мана) (Physics Lab)

Жизнени точки: 500
Вид атака: лазер (земни и въздушни цели); "Ямато" оръдие (земни и въздушни цели)
Вид поражение: нормално и за двете оръжия
Ударна сила:
- 25 за лазера (при "ъпгрейд" +3)
- 250 за "Ямато" оръдието

Мана: 200 (при "ъпгрейд" +50)
Броня: 2 (при "ъпгрейд" +1)

Това е флагманът на теранската флота. Предвид високата цена, времето за построяване и бавната му скорост, този кораб е неоправдан лукс без оръдието "Ямато". Поради сравнително бавният темп на стрелба не е за препоръчване да се оставя без надзор. Хубаво е да има ескорт от няколко "Дух"-а. В комбинация с останалите войски оръдието "Ямато" на Battle Cruiser-а нанася ужасяващи щети върху войската или сградите на врага. Ако сформирате ударна група от кръстосвачи, можете да бъдете спокойни за тях - те ще се грижат сами за себе си.
Имайте в предвид, че един изстрел с "Ямато" струва 150 мана.



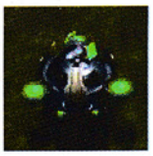


Ghost (Призрак)

Описание: пехотинец, специални сили (малък)
Цена: 25 минерала, 75 газ
ВЗС: 50
Контрол: 1
Изисквания: Barracks, Academy, Science Facility с пристройка Covert Ops
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Engineering Bay)
- броня (Engineering Bay)
- екраниращо устройство (Covert Ops)
- очни импланти - подобряват видимият обхват (Covert Ops)
- Lockdown (Covert Ops)
- генератор (мана) (Covert Ops)

Жизнени точки: 45
Вид атака: карабина с единичен изстрел
Вид поражение: разтърсващо
Ударна сила: 10 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Dropship.

Това е единствената теранска единица, която може да обяви ядрена атака. Промъкнете се в противниковата база (след като сте се обзавели с очният имплант и екраниращо устройство) и насочете ядрената атака върху защитните укрепления или върху някои сгради. Внимавайте да не ви засекат кулите или детекторните единици на врага. Освен ядрената атака, "Призрак"-а е много полезен срещу вражи Терани и Протоси със способността си Lockdown. Машината, срещу която е насочен "Lockdown"-а спира да се движи и да стреля и става лесна плячка за вашите войски. Използването на тази способност харчи 100 мана, а екранирането е същото като при Wraith-а - 25 за самото екраниране и по 1 мана за всяка секунда невидимост.
Съвет: постройте няколко (да кажем 4) Command Center-а и пристройте към тях Nuclear Missile Silo. Заредете ядрените ракети и изпратете "Призрачето" към противниковата база. Екранирайте го малко преди да навлезете в базата. Изберете си цели, по възможност да са накуп, и активирайте ракетите. Гарантирам ви, че 4 ядрени атаки една след друга могат да докарат аритмия на всеки опонент. Пробвал съм го. Вярвайте ми.



Science Vessel (Изследователска совалка)

Описание: въздушна/ "магическа" поддържаща единица, детектор (голям)
Цена: 25 минерала, 300 газ
ВЗС: 80
Контрол: 2
Изисквания: Strarport, Science Facility
Възможни "ъпгрейди":
- броня (Armory)
- EMP blast (Science Facility)
- Irradiate (Science Facility)
- Генератор (мана) (Science Facility)

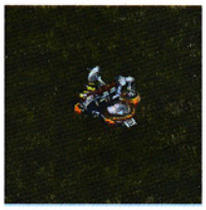
Жизнени точки: 200
Вид атака: няма
Ударна сила: 0
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Мана: 200 (при "ъпгрейд" +50)

Тази единица е теранския детектор - ужасът за екранираните вражи единици. EMP blast - а (100 мана) му елиминира щитовете на всички Протоси, в района на действие на "магията", затова е хубаво да имате един на разположение, ако наоколо се навъртат Archon-и или Templar-и. EMP blast - а действа и срещу екранираните "Wraith". Насочете го срещу "Wraith" -а и цялата им мана ще бъде изцедена. Можете да ги използвате и срещу Queen и Defiler на Зерговете за да отнемете маната им. С две думи - EMP blast - а отнема цялата мана и премахва всички щитове в района на действие.
Irradiate (75 мана) е друга полезна "магия", особено срещу Ultralisk. Действието на магията се изразява в загуба на жизнени точки на заразената единица, както и на всеки, които е в контакт с нея. "Магията" действа срещу всички органични единици, наземни или въздушни, затова използвайте я и срещу Guardians - обикновено те се движат на групи. Заразената единица евентуално ще умре, освен ако няма повече от 200 жизнени точки, като Ultralisk-а например.
Defensive Matrix (100 мана) е "магия", която не трябва да "изобретявате". Тя си идва със Science Vessel-а. Насочете я срещу ваша единица, за да и осигурите временно допълнителни 250 жизнени точки.

Сгради

Command Center (Команден център)

Описание и роля: Център на колонията
Цена: 400 минерала
ВЗС: 120
Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: ComSat, Nuclear Missile Silo
Жизнени точки: 1500
Производство: SCV
Мобилност: Да
Осигурява контрол върху 10 единици.



ComSat (Сателитен радар)(пристройка)

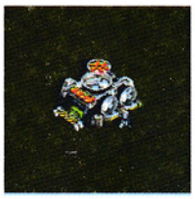
Описание и роля: Разузнаване
Цена: 50 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Academy
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 500
Мобилност: Няма

Nuclear Missile Silo (Силоз за ядрени ракети) (пристройка)

Описание и роля: Съхранение на ядрените ракети
Цена: 150 минерала, 100 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Science Facility, Covert Ops
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 600
Мобилност: Не

Command Center е основната сграда на Тераните. Тук се произвеждат SCV-тата, които от своя страна пак тук носят събраните от тях ресурси. Много важно нещо, което трябва да знаете, е че Command Center може да се прелита от едно място на друго. Можете да го преместите на по безопасно място в случай на атака.
ComSat се пристроява към Command Center след построяването на Academy. С неговият Scanner Sweep можете да разкривате картата на части, а също така, за около 10 секунди и всички единици в района, който сте избрали. Всяко използване на Scanner-а, чиито максимум е 200 ET (енергиини точки), струва 75 ET.
Nuclear Silo е друга пристройка, която е възможна след построяването на Science Facility и Physics Lab към него. След като го построите плащате по 200 минерала и 200 газ за зареждане на ядрената ракета. След като това стане (зареждането), Ghost-а може да използва ядрената атака. След всеки изстрел трябва да презаредите за нов удар, т.е. нови 200 минерала и 200 газ.

Command Center е основната сграда на Тераните. Тук се произвеждат SCV-тата, които от своя страна пак тук носят събраните от тях ресурси. Много важно нещо, което трябва да знаете, е че Command Center може да се прелита от едно място на друго. Можете да го преместите на по безопасно място в случай на атака.
ComSat се пристроява към Command Center след построяването на Academy. С неговият Scanner Sweep можете да разкривате картата на части, а също така, за около 10 секунди и всички единици в района, който сте избрали. Всяко използване на Scanner-а, чиито максимум е 200 ET (енергиини точки), струва 75 ET.
Nuclear Silo е друга пристройка, която е възможна след построяването на Science Facility и Physics Lab към него. След като го построите плащате по 200 минерала и 200 газ за зареждане на ядрената ракета. След като това стане (зареждането), Ghost-а може да използва ядрената атака. След всеки изстрел трябва да презаредите за нов удар, т.е. нови 200 минерала и 200 газ.



Supply Depot

Описание и роля: Осигурява издръжката (контрола) на всички ваши единици
Цена: 100 минерала
ВЗС: 40
Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Няма
Жизнени точки: 500
Производство: Няма
Мобилност: Не
Осигурява издръжка (контрол) на 8 единици.

Supply Depot са ви необходими за да изградите и поддържате армията си (за всички играли WarCraft II, това са теранските "ферми"). Всяко едно от тях осигурява ресурси за 8 единици, Различните единици имат нужда от различно количество ресурси, затова постройте доста от тях, за да не се забавя развитието ви в по - напредналите стадии на играта. В горният десен ъгъл на екрана по време на игра има означение за броя на настоящите ви единици към броя на "възможните" (например 9/25).

Refinery (Рафинерия)

Описание и роля: Рафинерия за газ
Цена: 100
ВЗС: 40
Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Няма
Жизнени точки: 750
Производство: Няма
Мобилност: Не

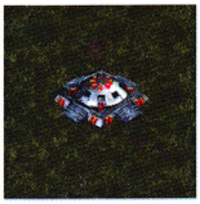
Рафинерията трябва да се построи върху газов гейзер. Ако е много близо до Командният център, ще са ви необходими 4 SCV-та за работа в Рафинерията.

Barracks (Казарма)

Описание и роля: Произвежда пехота
Цена: 150 минерала
ВЗС: 80
Изисквания: Command Center
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Няма
Жизнени точки: 1000
Производство: Marines, Firebats, Ghosts
Мобилност: Да

Това е първата сграда на Тераните, произвеждаща военни единици. В началото ще можете да набирате само Marines, но по - късно построяването на други сгради ще ви позволи да набирате и други пехотни единици. Препоръчвам ви да имате поне две "Казарми", за по - бързо производство на евтините Marines.

Съвет: Възползвайте се от мобилността на Barracks. Пренесете една от своите Казарми в близост до вражеския лагер, но по възможност на лесно защитимо място. Оттам можете да правите бързи набези и да държите врага далече от основната ви база.



Bunker (Бункер)

Описание и роля: Защитно съоръжение
Цена: 100 минерала
ВЗС: 30
Изисквания: Command Center
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Няма
Жизнени точки: 350
Производство: Няма
Мобилност: Не

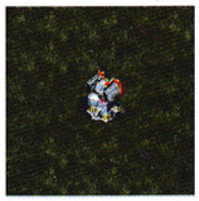
Бункера е евтин начин да повишите много ефективността на вашата пехота. Веднъж построен, можете да разположите в него пехота по ваш избор (по горе ви предложих комбинацията 3 Marines и 1 Firebat). Докато се намират в Бункер, вашите бойци не понасят никакви щети, докато бункера не бъде разрушен. Когато все пак унищожат бункера ви, вашите единици остават живи и здрави и готови за бой.

Engineering Bay (Инженерен отдел)

Описание и роля: "Научният отдел" за пехотата
Цена: 125 минерала
ВЗС: 60
Изисквания: Command Center
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- ударната мощ на пехотата
- бронята на пехотата

Пристройки: Няма
Жизнени точки: 850
Производство: Няма
Мобилност: Да

Инженерният отдел се грижи за усъвършенстването на пехотата. Дори тя (пехотата) да не влиза във вашите планове е хубаво да го имате (отдела), защото без него не можете да построите Missile Towers.



Missile Tower (Ракетни установки)

Описание и роля: Противовъздушна защита/Детектор на невидими вражески единици
Цена: 100 минерала
ВЗС: 30
Изисквания: Engineering Bay
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Няма
Жизнени точки: 200
Производство: Няма
Ударна сила на ракетите: 20, среден обсег
Мобилност: Не

Много важна постройка за вашата база. Освен противовъздушната отбрана, която осигуряват, ракетните установки служат и като детектори на вражеските невидими единици. Без Missile Towers, вражески терански Wraiths или протоски въздушни единици, екранирани от Arbiter, могат безнаказано да вилнеят из базата ви. Препоръчително е да построите няколко около района, в който работят SCV-тата ви.

Academy (Академия)

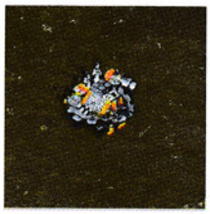
Описание и роля: Високотехнологичен "научен отдел" за пехотата
Цена: 200 минерала
ВЗС: 80
Изисквания: Barracks
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- U 238 shells - амуниции, повишаващи обсега на стрелба на Marines
- Stimpak - стимуланти

Пристройки: Няма
Жизнени точки: 600
Производство: Няма
Мобилност: Не

Академията е необходима за да можете да набирате Firebats в Barracks. Много полезни и необходими са и двете възможни изобретения - U238 Shells и Stimpak.

Factory (Фабрика)

Описание и роля: Производство на механизирани наземни единици.
Цена: 200 минерала, 100 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Barracks
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Machine Shop
Жизнени точки: 1250
Производство: Vultures, Siege Tank, Goliath
Мобилност: Да



Machine Shop (Работилница)

Описание и роля: Отдел "Иновации и Нововъведения" към Factory, разширява възможностите на Фабриката
Цена: 50 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Factory
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- скоростта на Vultures
- Spider Mines - паечните мини за Vultures
- Siege Mode - обсаден режим на Siege Tank

Пристройки: Няма
Жизнени точки: 500
Производство: Няма
Мобилност: Не

Factory произвежда всички бойни машини на Тераните. Напълно е вероятно (а дори и препоръчително) да имате няколко Фабрики, за да можете да строите по - бързо Танкове и Голиати. Имайте в предвид, че Machine Shop е необходимост за всяка Фабрика, за да можете тя да произвежда Siege Tank. Или казано иначе, не е достатъчен един Machine Shop, ако имате 3 Factory и искате да произвеждате Siege Tank във всичките 3.

Armory (Оръжейна)

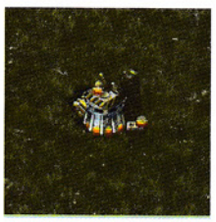
Описание и роля: Център за усъвършенстване на въздушните и наземни бойни машини
Цена: 100 минерала, 50 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Factory
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- ударна мощ на наземните единици
- броня на наземните единици
- ударна мощ на въздушните единици
- броня на въздушните единици

Пристройки: Няма
Жизнени точки: 750
Производство: Няма
Мобилност: Не

В Armory се "ъпгрейд"-ват всички терански машини. Тази сграда също така е необходима, за да можете да строите Goliaths в Фабриката (със или без Machine Shop). Ако армията ви се състой от равни части въздушни и наземни единици, хубаво би било да имате две Armory, за да можете да "ъпгрейд"-вате едновременно.

Starport (Звездно летище)

Описание и роля: Производство на въздушни единици
Цена: 200 минерала, 100 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Factory
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Пристройки: Control Tower
Жизнени точки: 1300
Производство: Wraith, Drop Ship, Science Vessel, Battle Cruiser
Мобилност: Не



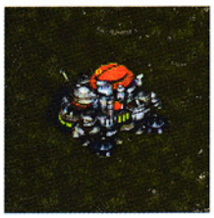
Control Tower (Контролна кула)

Описание и роля: Разширява възможностите на Starport
Цена: 50 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Starport
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Cloaking Upgrade - екраниране на Wraith
- Генератор - +50 енергийни точки при Wraith

Жизнени точки: 500
Мобилност: Не

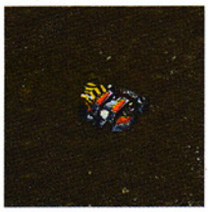
В Starport се произвеждат всички терански въздушни единици. За да имате мощна въздушна армада, хубаво е да построите два Starport, за да ускорите производството на Wraith. "Островните" нива в StarCraft определено ще изискват повече от един Starport.

Control Tower изобретява два много важни "ъпгрейд"-а за Wraith. Тъй като Wraiths са сила само с екраниращото устройство, хубаво е да осъществите и двата "ъпгрейд"-а. Control Tower е необходим за производството на всички терански въздушни единици, С ИЗКЛЮЧЕНИЕ НА Wraith.



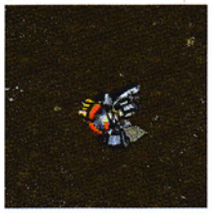
Science Facility

Описание и роля: Изследователски център за отдел "Специални операции"
Цена: 150 минерала, 200 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Starport
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- EMP blast за Science Vessel - елиминира всички протоски щитове, "изцежда" енергийните точки и маната на противника, срещу който е насочена
- Irradiate за Science Vessel - облъчва с радиация единиците, срещу които е насочена
- Генератор за Science Vessel - +50 ET
Пристройки: Covert Ops, Physics Lab
Жизнени точки: 1500
Производство: Няма
Мобилност: Да



Covert Ops (Отдел "Специални операции")

Описание и роля: Технологичен отдел за Ghosts
Цена: 50 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Science Facility
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Ocular Implants - увеличава видимия обхват на Ghosts
- Cloaking ability - екраниращо устройство за Ghost
- Мини-генератор - +50 ET за Ghost
Жизнени точки: 750
Мобилност: Не



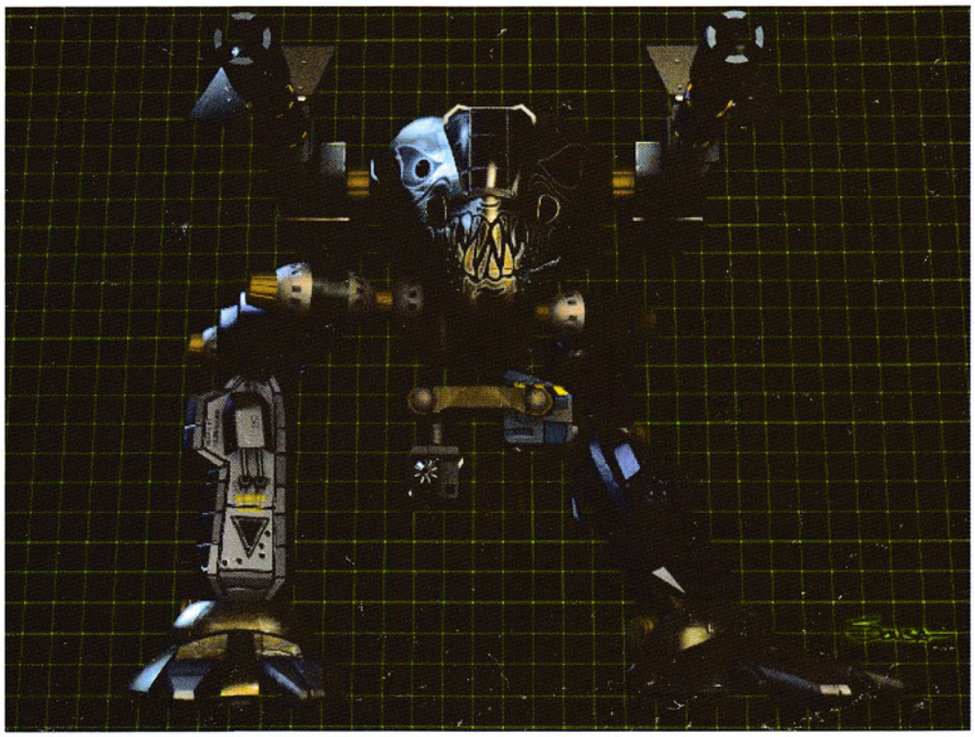
Physics Lab (Физична Лаборатория)

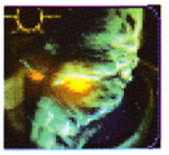
Описание и роля: Технологичен център за Battle Cruisers
Цена: 50 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Science Facility
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Yamato Cannon - "Ямато" оръдие за Battle Cruiser
- Генератор - +50 ET за Battle Cruiser
Жизнени точки: 600
Мобилност: Не

Science Facility е необходима за построяването на Science Vessel. Всички възможности на Science Vessel-а се изобретяват тук. Двете възможни пристройки са Covert Ops и Physics Lab.

Covert Ops, заедно с Academy са необходими за производството на Ghost. Също така тази сграда е предпоставка за построяването на Nuclear Missile Silo към Командния Център.

Physics Lab е необходима за производството на Battle Cruiser. Ако смятате да използвате Battle Cruisers в играта, задължително ви трябва откритието Yamato Cannon.





The Protoss

Протоски единици от нисък клас

Probe

Описание: Работник/Строител (малък)
Цена: 50 минерала
ВЗС: 20
Контрол: 1
Изисквания: Nexus
Възможни "ъпгрейди": Няма
Щит/Жизнени точки: 20/20
Вид атака: лазерна атака, близък бой (меле), наземна
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 5
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Shuttle Transposrt

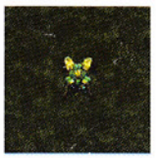
Това е основната работна сила. Пазете тези единици много внимателно, особено в новите колонии. Добра идея е да построите няколко Photon Tower в района на работа на Probe-тата ви. Ако бъдат атакувани те ще отвърнат на удара, но поради слабата им атака бягството изглежда най - разумно. За да построй дадена сграда, Probe трябва само да положи точката на телепортация, след което може да върши някаква друга работа. През това време сградата се телепортира.

Zealot

Описание: Пехотинец (малък)
Цена: 100 минерала
ВЗС: 40
Контрол: 2
Изисквания: Gateway
Възможни "ъпгрейди":
- ударна сила (Forge)
- броня (Forge)
- щит (Forge)
- скорост (Citadel of Adun)

Щит/Жизнени точки: 80/80
Вид атака: меле - пси-остриета (наземна)
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 16 (при "ъпгрейд" +2)
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 2 места в Shuttle Transport

Zealot е определено най- силната ранна единица в играта. Няколко от тях могат да устоят на по - големи групи Marines или Zerglings/Hydralisk. Zealot-ите са най - ефективни, когато имат Dragoon за поддръжка. Когато са напълно "ъпгрейд"-вани нанасят 22 точки щети на противника при всеки удар. Като вземете предвид, че удрят по два пъти на атака, това прави 44 точки щети. В този случай единствената заплаха за тях са въздушните единици.

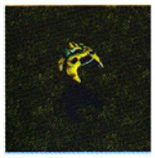


Dragoon

Описание: Механизирана нападателна единица
Цена: 150 минерала, 50 газ
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Gateway, Robotics Facility
Възможни "ъпгрейди":
- ударна сила (Forge)
- броня (Forge)
- щит (Forge)
- обсег на атаката (Cybernetics Core)

Щит/Жизнени точки: 80/100
Вид атака: енергийни топки, среден обсег (наземна и въздушна)
Вид поражение: Експлозивно
Ударна сила: 20 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 4 места в Shuttle Transport

Те са най - полезни в големи групи, но заедно със Zealot, малка група от тях е напълно достатъчна. В началото на играта ги използвайте само за противовъздушна и артилерийска поддръжка на Zealot-ите. Тези две единици са достатъчно силни, за да спечелите играта в самото и начало с малка група от тях, особено ако играете срещу ваш приятел, незапознат със спецификите на играта. Никога не нападайте само със тях, защото темпото им на стрелба не е много високо и стават лесна плячка на Zerglings или Marines. **Съвет:** Разположете група Zealot-и и няколко Dragoons зад тях около Shield Battery, за да формирате една могъща защитна формация, като зареждате щитовете на войските си непрекъснато от Battery.



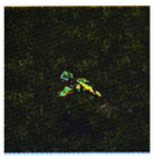
Shuttle (Совалка)

Описание: Транспортен съд (голям)
Цена: 200 минерала
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Robotics Facility
Възможни "ъпгрейд"-и:
- броня (Cybernetics Core)
- щит (Cybernetics Core)
- скорост (Robotics Support Bay)

Щит/Жизнени точки: 60/80
Вид атака: Няма
Вид поражение: -
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Разполага с 8 места за транспортиране.

Това е транспортната ви единица. Тя може да носи 2 Archons и различен брои други войски. Използвайте я със способността Recall на Arbiters за да транспортирате повече войска.

Протоски единици от среден клас



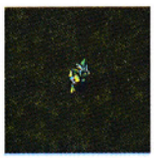
Scout (Скаут)

Описание: Изтребител (голям)
Цена: 300 минерала, 150 газ
ВЗС: 80
Контрол: 2
Изисквания: Stargate
Възможни "ъпгрейд"-и:
- ударна мощ (Cybernetics Facility)
- броня (Cybernetics Facility)
- щит (Cybernetics Facility)
- скорост (Fleet Beacon)
- видим обхват (Fleet Beacon)

Щит/Жизнени точки: 90/130
Вид атака:
- въздушна - ракети със среден обсег
- наземна - картечници със малък обсег

Вид поражение: при ракетите - експлозивно, при картечниците - нормално
Ударна мощ: 24 за ракетите (при "ъпгрейд" +2), 8 за картечниците (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)

Тези единици са най - полезни като въздушен ескорт на вашите наземни сили. Те са най - мощната въздушна единица в играта. Ако "ъпгрейд"-нете скоростта им, можете да нанасяте бързи удари дори и на най - големите карти. Използвайте ги на групи, за да елиминирате специалните единици на противника - Queens, Sci Vessels и др. Направете живота на зерговете ад, като атакувате техните Overlords, "разхождащи" се из картата. Това е удобен начин да намалите не само противниковото разузнаване, но и неговото производство.



Templar (Свещенник)

Описание: Наземна специална единица (малък)
Цена: 50 минерала, 150 газ
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Gateway, Templar Archives
Възможни "ъпгрейд"-и:
- броня (Forge)
- щит (Forge)
- способността Psionic Storm (Templar Archives)
- способността Hallucination (Templar Archives)
- Khydarin Amulet - максимално количество енергийни точки - (Templar Archives)

Щит/Жизнени точки: 40/40
Вид атака: Няма
Вид поражение: -
Енергийни точки: 200 (+50 при "ъпгрейд")
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема две места в Shuttle Transport.

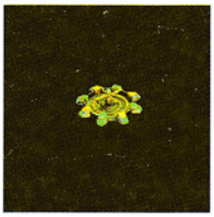
Това са едните специални единици на протосите. Другите са Arbiters, но за тях по - нататък. Можете да изберете два Templar-а и да ги обедините във Archon. Тази трансформация е необратима. Силата на тези единици е в специалните им способности - Hallucination и Psionic Storm.
Psionic Storm (75 ET) много прилича на магията "Death and Decay" от WarCraft II, с тази разлика, че не действа на сгради. Тя нанася тежки щети на всички единици, попаднали в полето й на действие. В 93.37 процента от случаите крайният резултат е смърт. Тази способност е много полезна срещу групи Siege Tanks и Guardians, всъщност срещу всякакви групи от войски на противника. Можете да използвате Arbiter да "скрие" вашият Templar, за да атакувате безнаказано пртивника.
Hallucination(125 ET) е много полезна способност, с чиято помощ ще сте в състояние да отклоните противниковия огън от истинските ви единици. Всяко използване на тази способност, прави две копия на ваша единица, които не могат да нанасят щети, а от своя страна понасят двойни щети. EMP Blast и Ensnare ще елиминират всички копия на истински единици в района им на действие, затова внимавайте с "магьосниците" на врага.Старайте се да поддържате съотношение 1/1 или 2/1 в полза на халюцинациите. Вашите истински единици намя да понесат големи щети, когато са смесени с копия.

Reaver

Описание: Земна артилерийска единица (голям)
Цена: 200 минерала, 100 газ
ВЗС: 60
Контрол: 4
Изисквания: Robotics Facility, Robotics Support Bay
Възможни "ъпгрейд"-и:
- броня (Forge)
- щит (Forge)
- ударна мощ - Scarab Damage - (Robotics Support bay)
- Scarab Capacity - увеличен брой боеприпаси, от 5 на 10 (Robotics Support bay)

Щит/Жизнени точки: 80/100
Вид атака: "Скарабей" с голям обсег, само наземна
Вид поражение: експлозивно
Ударна сила: 100 (при "ъпгрейд" +25)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 4 места в Shuttle transport.

Използвайте тези единици в комбинация с Dragoons и Zealots за унищожителна наземна атака. Доста са бавни, затова може да използвате способността Recall на Arbiter-а, за да ги транспортирате в близост до бойните действия. Техният обсег е по - голям от този на защитните кули на противника, затова ги използвайте да елиминират защитните съоръжения, преди да изпратите основните сили. Използвайте ги и срещу големи групи вражески войски, тъй като при взривяването си, скарабеите се пръскат на парчета и нанасят щети на повече от една единица. Скарабеите са амуниците на Reaver-а. Те се произвеждат в самият Reaver и струват 15 минерала парчето. Заредете се хубаво с амуниции преди да влезете в бой, за да не останете неприятно изненадан.

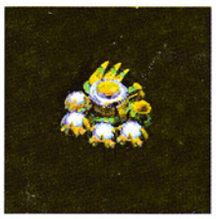


Photon Cannon (Фотонно оръдие)

Описание и роля: Защитна установка/Детектор
Цена: 150 минерала
ВЗС: 60
Изисквания: Forge

Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Щит/Жизнени точки: 100/100
Производство: Няма
Ударна мощ: 20 (наземна и въздушна), среден обсег

Фотонното оръдие осигурява ограничена наземна и въздушна защита. Не се уповавайте САМО на него за защитата на базата ви, тъй като е лесно унищожимо. И зерговете, и тераните имат по далекобойни единици от фотонното оръдие, а срещу Carrier то просто няма шансове. Dragoons имат същата ударна мощ, а имат и предимството мобилност. Не отписвайте напълно фотонното оръдие, тъй като то служи като детектор срещу вражеските екранирани единици.

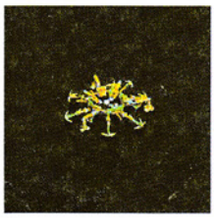


Cybernetics Core (Кибернетичен център)

Описание и роля: Изследователски център за въздушните единици/
Цена: 200 минерала
ВЗС: 60
Изисквания: Gateway
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- обсега на атака на Dragoons
- ударна мощ на въздушните единици
- броня на въздушните единици

Щит/Жизнени точки: 500/500
Производство: Няма

Кибернетичният център е предпоставка за построяването на Dragoons, а също така за някои от сградите. Тук се "ъпгрейд"-ват въздушните единици.

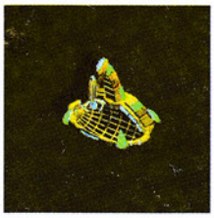


Shield Battery (Генератор за щитовете)

Описание и роля: Зарежда щитовете на всички единици
Цена: 100 минерала
ВЗС: 30
Изисквания: Gateway

Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Щит/Жизнени точки: 200/200
Производство: Няма

Генератора ще зареди почти веднага щита на дадена ваша единица. Когато защитавате базата си, разполагайте бойците си около Shield Battery, за да могат да отстъпят, да заредят щита си и да се върнат към битката. Можете да създават мощни защитни валове, като разполагате Dragoons, Carriers или други далекобойни единици около Shield Battery и непрекъснато да зареждате щитовете им когато понесат щети. Такава защитна формация е непреодолима без значителни щети от страна на нападащите сили.



Robotics Facility (Роботен цех)

Описание и роля: Производство на единици
Цена: 200 минерала, 200 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Cybernetics Core

Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Щит/Жизнени точки: 450/450
Производство: Shuttle, Reavers, Observers

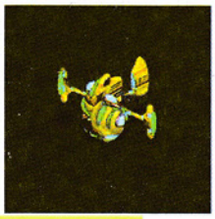
В Robotics Facility се произвежда Совалката, транспортното средство на протосите. С подходящите сгради, можете да построите Reaver, мощна далекобойна единица, и Observer, единственият мобилен детектор на протосите.

Stargate (Звезден портал)

Описание и роля: Производство на въздушни единици
Цена: 200 минерала, 200 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Cybernetics Core

Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Щит/Жизнени точки: 600/600
Производство: Scout, Carrier, Arbiter

Тук се произвеждат по - голямата част от протоските въздушни сили. Можете да построите Carrier след като конструирате Fleet Beacon, а Arbiter - след построяването на Arbiter Tribunal.



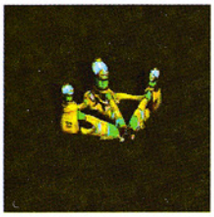
Citadel of Adun (Цитадела на Адун)

Описание и роля: Подобряване на Zealot-ите
Цена: 200 минерали, 100 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Cybernetics Core

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- скорост за Zealot-ите

Щит/Жизнени точки: 450/450
Производство: Няма

Citadel of Adun е много важна сграда, защото осигурява възможност да "ъпгрейд"-вате скоростта на Zealot-ите. Този "ъпгрейд" почти удвоява скоростта на Zealot-ите ви. Без него много ваши единици ще бъдат покосявани от разстояние, докато достигнат до врага и люто отмъстят. Със него, обаче, вашите Zealot-и, особено ако са максимално "ъпгрейд"-вани, се превръщат в машини за убиване. Citadel of Adun е предпоставка за Templar Archives.

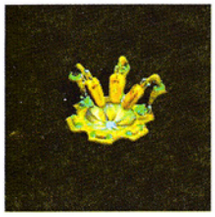


Observatory (Обсерватория)

Описание и роля: Изследователски център за Observers
Цена: 150 минерала, 100 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Robotics Facility
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- видим обхват на Observer
- скорост на Observer

Щит/Жизнени точки: 250/250
Производство: Няма

Тази сграда ви трябва, ако искате да строите Observers. Това са мобилните протоски детектори, които са винаги екранирани. Чудесни

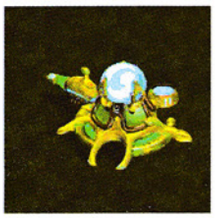


Robotics Support Bay

Описание и роля: Изследователски център за Reaver
Цена: 50 минерала, 100 газ
ВЗС: 30
Изисквания: Robotics Facility
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- скорост за Shuttle
- ударна мощ на Reaver (+25 на Scarab)
- капацитет на Reaver (+5 Scarab)

Щит/Жизнени точки: 450/450
Производство: Няма

Robotics Support Bay позволява на протосите да строят Reaver в Robotics Facility. Също така тук се извършват и няколко много полезни "ъпгрейд"-а.

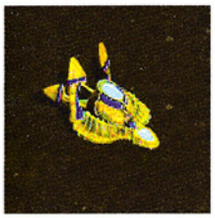


Fleet Beacon (Фар)

Описание и роля: Изследователски център за Scouts и Carriers
Цена: 300 минерала, 200 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Stargate
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- капацитет на Carrier (+4 Interceptor)
- скорост за Scouts
- видим обхват за Scout

Щит/Жизнени точки: 500/500
Производство: Няма

Тази сграда ви позволява да строите Carrier в Stargate. Тук се извършват изключително важните за протосите "ъпгрейд"-и на Carrier, за удвояване броя на Inerceptor-ите, които носят, и на Scout.

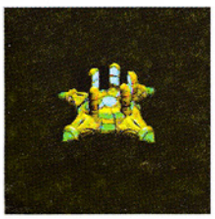


Templar Archives (Архив на Темплиерите)

Описание и роля: Изследователски център за Templar
Цена: 100 минерала, 200 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Citadel of Adun
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Psionic Storm за Templar
- Hallucination за Templar
- Максимум енергийни точки

Щит/Жизнени точки: 500/500
Производство: Няма

Тази сграда позволява построяването на Templar-и в Gateway, една от най - ценните единици в протоския арсенал. Всичките специални способности на Templar-а се "ъпгрейд"-ват в Templar Archives.

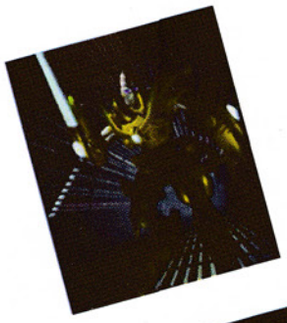


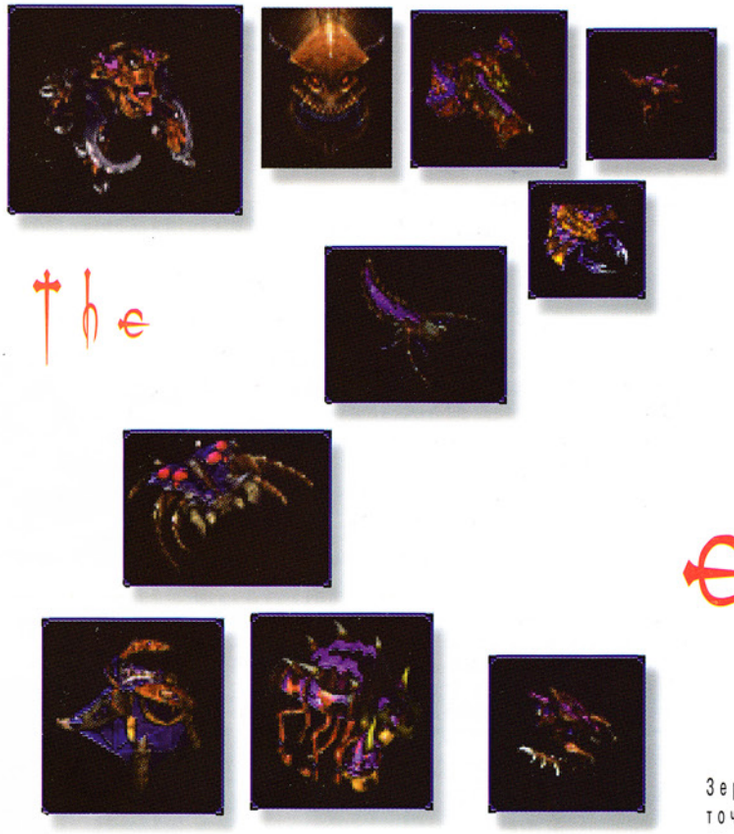
Arbiter Tribunal

Описание и роля: Изследователски център за Arbiter
Цена: 300 минерала, 300 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Templar Archives, Stargate
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Recall
- Stasis
- Максимум енергийни точки

Щит/Жизнени точки: 450/450
Производство: Няма

Тази сграда е предпоставка за производството на Arbiter в Stargate. Тук се изобретяват всички специални способности на Arbiter.





the end

Зерговете имат специалната способност да регенерират жизнените си точки. Можете да ги изтегляте от бойното поле или да ги заравяте докато се възстановят, след което да ги върнете на бойното поле.

Зергски единици от нисък клас

Drone (Търтей)

Описание: Работник/Строител (малък)
Цена: 50 минерала
ВЗС: 20
Контрол: 1
Изисквания: Hatchery
Възможни "ъпгрейди": Burrowing (Hatchery/Lair/Hive)
Жизнени точки: 40

Вид атака: близък бой, наземна
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 5
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Overlord.

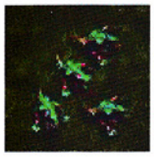
Това е основната работна сила. Пазете тези единици много внимателно, особено в новите колонии. Добра идея е да построите няколко Sunken Colony и/или Spore Colony в района на работа на Drones. Ако бъдат атакувани те ще отвърнат на удара, но поради слабата им атака заравянето под земята (ако сте го изобретили) изглежда най - разумно. За да построй дадена сграда, Drone мутира, като след построяването на сградата не получавате Drone-а си обратно. ТОЙ СЕ ПРЕВРЪЩА В СГРАДАТА. За това е много важно да имате повече търтейчета на разположение.

Overlord (Надзирател)

Описание: Скаут/Транспортьор/Детектор (голям)
Цена: 100 минерала
ВЗС: 40
Контрол: 0
Изисквания: Hatchery
Възможни "ъпгрейди":
- Ventral Sacs - възможност да транспортира други единици (Lair/Hive)
- Antennae - видим обхват (Lair/Hive)
- Pneumaticized Carapace - скорост (Lair/Hive)

Жизнени точки: 200
Вид атака: Няма
Вид поражение: -
Ударна сила: -
Броня: 0
Свободни места за транспортиране: 8

Получавате по един Overlord в началото на всяка игра. Използвайте го да разгледате района около вас и евентуално да откриете вражият лагер. Тези единици са много бавни преди да се изобретят Pneumaticized Carapace, затова внимавайте да не попаднете на Marines, Dragoons или вражески Hydralisk. Overlord-овете служат като детектори. Те могат да откриват екранирани терански и протоски единици, както и скрити под земята зергове. Затова е хубава идея в по - късните етапи от играта да изпращате един или два с атакуващите сили за да открива скритите противници. Overlord-овете служат и като транспортни единици на зерговете, затова изобретете Ventral Sac, особено ако установите, че противника може да бъде изненадат с атака в гръб. Изобретете Pneumaticized Carapace("ъпгрейд"-а за скорост) при първа възможност, иначе Overlord-овете ви ще стават лесна плячка на противника. Всеки Overlord осигурява контрола на 8 единици.



Zerglings (Зергчета)

Описание: Начална бойна единица (малка)
Цена: 50 минерала за чифт
ВЗС: 2 8
Контрол: 1 за чифт
Изисквания: Spawning Pool
Възможни "ъпгрейди":
- заравяне (Hatchery/Lair/Hive)
- скорост (Spawning Pool)
- бързина на атаката (Spawning Poll с Hive)
- сила на атаката (Evolution Chamber)
- броня (Evolution Chamber)

Жизнени точки: 3 5
Вид атака: близък бой, наземна
Вид поражение: Нормално
Ударна сила: 5 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 1 място в Overlord.

Нападайте с само големи групи, по възможност 12 или повече. Zerglings са много полезни за разрушаване на сгради, в което са бързи и ефективни. Не толкова добре се справят срещу противниковите единици, поради слабата си ударна мощ. Срещу по малките вражески единици, като Marines или Zealot, зергчетата са доста неефективни, поради факта, че недостатъчно количество от тях обграждат противника. Един Zealot спокойно може да елиминира 5-8 Zerglings поради същият факт - най - много три зергчета могат да го нападат едновременно. Все пак те ще ви трябват като поддръжка на Hydralisk-ите ви, особено срещу Zealot-и. Изобретете "ъпгрейд"-а за скорост и изпратете група да нападне работниците на противника. Съвет: Поради факта, че са доста евтини, направете си няколко групи зергчета и ги изпратете към различните краища на картата. Така ще разкриете част от картата. Може да ги заровите на различни места, като по този начин си осигурявате постоянна видимост върху територията.

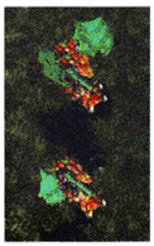
Hydralisk (Хидралиск)

Описание: Бърза наземна единица, въздушна и наземна атака (среден)
Цена: 75 минерала, 25 газ
ВЗС: 2 6
Контрол: 1
Изисквания: Hydralisk Den
Възможни "ъпгрейди":
- заравяне (Hatchery/Lair/Hive)
- скорост (Hydralisk Den)
- обсег на атаката (Hydralisk Den)
- сила на атаката (Evolution Chamber)
- броня (Evolution Chamber)

Жизнени точки: 8 0
Вид атака: среден обсег, наземна и въздушна
Вид поражение: експлозивно
Ударна сила: 10 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 2 места в Overlord.

Хидралиските са най - полезни в групи, които не е задължително да са толкова големи както при Zerglings. Група от 5-6 Hydralisk-а е доста ефективна, особено ако е "ъпгрейд"-вана. В ранните етапи на играта това е основната ви наземна единица. Hydralisk-ите са еднакво ефективни както срещу наземни, така и срещу въздушни цели. Заравяйте ги, за да обърка противника относно размера на армията ви. Те са доста ефективни в бързото елиминиране на противниковите работници. След "ъпгрейд" на скоростта им на придвижване и обсега на атака, можете да използвате "удряй и бягай" тактика срещу Zealot-ите. Поради ниската им цена, скорост и разнообразие на атаката, моята препоръка е да ги използвате като основна сила през цялата игра.

Зергски единици от среден клас

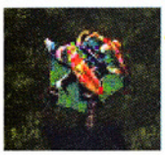


Mutalisk (Мюталиск)

Описание: Въздушен боец (малък)
Цена: 100 минерала, 100 газ
ВЗС: 4 0
Контрол: 2
Изисквания: Spire
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Spire)
- броня (Spire)
- възможност да мутира в Guardian(трябва ви Greater Spire)

Жизнени точки: 1 2 0
Вид атака: "Glaive Wurm" със среден обсег, наземна и въздушна
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 9-4-2 (при "ъпгрейд" +1)
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)

Можете да "ъпгрейд"-нете Hatchery във Lair и след това да построите Spire, за да произвеждате Mutalisk. Ако пропуснете Hydralisk Den това може да стане доста бързо. Това е доста рисковано, но ако противника не произвежда противовъздушни единици, направете една малка флотилия от Mutalisk и нападнете работниците на противника. Можете да атакувате и всички единици, които не могат да стрелят по въздушни цели, като Zealot, Firebats, Siege Tanks. При атака на Mutalisk се получава следното: този, срещу когото е насочена атаката понася 9 точки щета, след което изстрела отскача към съседна единица, нанасяйки 4 точки щета и отново рикошира към друга съседна единица, нанасяйки и 2 точки щета.



Queen

Описание: Летяща "специална единица" (средна)
Цена: 100 минерала, 150 газ
ВЗС: 5 0
Контрол: 2
Изисквания: Queens Nest
Възможни "ъпгрейди":
- броня (Spire)
- Ensnare (Queens Nest)
- Broodling (Queens Nest)
- максимум мана точки (Queens Nest)

Жизнени точки: 1 2 0
Вид атака: Няма
Мана: 200 (при "ъпгрейд" +50)
Вид поражение: -
Ударна сила: -
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)

Това е едната от магическите единици на зерговете. Тя не може да атакува в прекия смисъл на думата, затова трябва да я защитавате със всички останали налични единици.
Ensnare (75 мана) може да се сравни със "Slow" от WarCraft II. Разликата е в това, че Ensnare засяга всички единици в района й на действие, включително и вашите. Queen-а "хвърля" магията или върху единици, или върху място от картата.

Засегнатите единици се покриват със зелена слуз, която забавя скоростите на движение и атака за определен период. Използвайте Ensnare срещу стълпотворение на вражески единици преди да атакувате, или като защитна мярка, ако ви напада голяма група противници.
Broodling (150 мана) е друга полезна магия, която предизвиква мутация в вражеската единица, срещу която е насочена. Тази единица веднага мутира в два Broodlings, всеки с по 30 жизнени точки. Използвайте тази магия да елиминирате с нея най - силната противникова наземна единица от дадена атакуваща или защитаваща се вражеска група. Предлагам ви списък на единиците, върху които може да се прилага Broodling:

Терански единици: Marines, Firebat, Ghost, Vulture, Siege Tank, Goliath;
Зергски единици: всички наземни зергски единици;
Протоски единици: Zealot, Dragoon, Templar

Имайте в предвид, че дори и при пълен "ъпгрейд" на Queen (250 мана), тя може да направи само един Broodling (150 точки), докато не се възстановят магическите й точки.
Parasite (50 мана) е магия, с която Queen се "излюпва", т.е. не трябва да я изобретявате. Действието на магията се изразява в следното: изберете си противникова единица, по възможност по бърза, и насочете магията срещу нея. Паразитът се прилепва към жертвата, вследствие на което вие виждате това, което вижда противника ви докато управлява тази единица. Това ви дава един чудесен скаут, въпреки че не можете да го управлявате. Евентуално заразената единица ще ви заведе и до самата база на противника. Ако имате съмнение, че ваша единица е "бацилоносител", кликнете върху нея. Няма начин да се премахне паразита, освен ако не се убие носителя.
Съвет: Ако играете Multyplayer с ваш приятел и той използва магията Parasite срещу ваша единица можете да му скроите следният номер. Изпратете носителя заедно с малка атакуваща сила срещу противника, като в същото време изпратите основните си сили от друга посока. Изненадата ще е пълна.
Infest Command Center е друга магия на Queen, която не трябва да изобретявате. Ако на терански Command Center са намалени жизнените точки под половината, Queen може да го зарази, като по този начин го превърне във ваша сграда. От тази сграда можете да произвеждате заразени терански пешаци. Може да използвате тези единици като камикадзета срещу големи групи врагове или срещу противникови сгради. Щетите, които камикадзетата нанасят са в размер на 500 точки.
Queen може да зарази и летящ Command Center, стига да е с под половината жизнени точки.

Scourge

Описание: Летящи камикадзета (малка)
Цена: 25 минерала, 75 газ
ВЗС: 30
Контрол: 1 за чифт
Изисквания: Spire
Възможни "ъпгрейди":
- броня

Жизнени точки: 20
Вид атака: Камикадзе (само срещу въздушни единици)
Вид поражение: Нормално
Ударна сила: 110
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)

Тази единица е бърз и мръсен начин да се справите с противниковите въздушни единици. Флота от тях може бързо да се справи с протоски Carrier-и, терански Battle Cruiser-и или просто да разкарате досадни Wraiths, Scouts или Mutalisk. Хубав номер е да откриете противниковите Overlords и да им изпратите група Scourges. Два Scourge унищожават Overlord. Обърнете внимание на факта, че Scourges имат малко жизнени точки. Затова първо поразчистете с Mutalisk-и и след това изпратете дребосъците. Scourges летят със същата скорост като всички останали въздушни единици, затова е хубаво да забавите противника с Ensnare преди да го ударите.

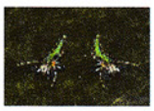
Зергски единици от висок клас

Ultralisk (Ултралиск)

Описание: Тежката артилерия на зерговете (голям)
Цена: 200 минерал, 200 газ
ВЗС: 60
Контрол: 6
Изисквания: Ultralisk Cavern
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Evolution Chamber)
- броня (Evolution Chamber)

Жизнени точки: 400
Вид атака: близък бой с огромни бивни (наземен)
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 20 (при "ъпгрейд" +3)
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 4 места в Overlord.

Като достигнете до по - късен етап на играта, тези единици трябва да допълнят наземните ви войски. Това е най - силната зергска единица. Тя нанася най - големи щети на противника, като в същото време носи на бой. Ултралиска бързо се справя с противниковите кули и пехота, но все пак той не е непобедим.
Най - голямата заплаха за Ултралиска идва от въздуха, затова винаги ги съпровождайте с Mutalisk-и и/или Hydralisk-и. С магията Dark Swarm на Defiler-а можете да осигурите защита на Ultralisk-а от далекобойни атаки. Внимавайте с противниковите Queens, чиято магия Broodling може елиминира скъпят Ultralisk за секунда. Пазете се и от протоските Templars, чиито Psionic Storm доста бързо отнема жизнените точки. Противниковите Defiler, използващи Plaque или терански Sci Vessel, използващ Irradiate също могат да ви създадат главоболия. Запомнете, че всеки Ultralisk има 6 контрол, затова строите повече Overlords, за да не се забавя прогреса ви.



Defiler (Осквернител)

Описание: Наземна "специална единица" (средна)
Цена: 25 минерала, 100 газ
ВЗС: 50
Контрол: 2
Изисквания: Defiler Mound
Възможни "ъпгрейди":
- Plaque (Defiler Mound)
- Consume (Defiler Mound)
- максимум мана (Defiler Mound)
- заразяне (Hatchery/Lair/Hive)
- броня (Evolution Chamber)

Жизнени точки: 80
Вид атака: Няма
Мана: 200 (при "ъпгрейд" +50)
Вид поражение: -
Ударна сила: -
Броня: 1 (при "ъпгрейд" +1)
Заема 2 места в Overlord.

Тази единица, подобно на Queen, се използва за ескорт и поддръжка на атакуващите сили. Ако бъде нападнат, Defiler-а ви винаги може да се зарови.
Plaque (150 мана) нанася щети на жива сила и сгради в района й на действие. Червена лепкава слуз полепва по всички единици, попаднали под влиянието на магията и започва да отнема жизнените им точки до минимум 1 точка. Обърнете внимание, че тази магия не убива, а само намалява жизнените точки на врага. Вашата армия трябва да свърши останалото.
Dark Swarm (100) създава оранжев облак от малки инсекти около единицата, срещу която е насочена. Всички единици във облака ще бъдат защитени от атаки от разстояние. Изключение са атаките на Siege Tank в обсаден режим, на Archon и на Firebat. Можете да защитавате цели групи Ultralisk-и с тази магия. Dark Swarm не действа на въздушните единици.
Consume е способност на Defiler-а бързо да възстановява точките си мана. Това става чрез поглъщане на някоя от вашите единици. Всяко поглъщане възстановява 50 точки мана. Използвайте Zerglings за "духовна храна" на Defiler-а.

Guardian (Пазител)

Описание: Въздушна далекобойна артилерия (голям)
Цена: 50 минерала, 100 газ и един Mutalisk
ВЗС: 40
Контрол: не изисква допълнителен контрол
Изисквания: Greater Spire
Възможни "ъпгрейди":
- ударна мощ (Spire)
- броня (Spire)

Жизнени точки: 150
Вид атака: далекобойни киселинни топки (само въздух-земя)
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 20 (при "ъпгрейд" +2)
Броня: 2 (при "ъпгрейд" +1)

Използвайте ги да атакувате противниковите единици и сгради. Винаги трябва да ги ескортирате с Mutalisk-и, защото иначе стават лесна плячка на Scout и Wraith. Имайте в предвид и бавната им скорост. Трансформацията от Mutalisk към Guardian продължава около 15-20 секунди.

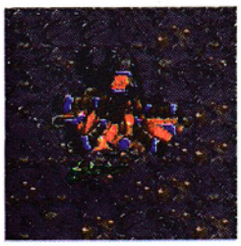
Infested Terran (Заразен теран)

Описание: камикадзе (малък)
Цена: 100 минерал, 50 газ
ВЗС: 40
Контрол: 1
Изисквания: Infested Command Center
Възможни "ъпгрейди":
- заразяне (Hatchery)
- броня (Evolution Chamber)

Жизнени точки: 60
Вид атака: Самовзривяне
Вид поражение: нормално
Ударна сила: 500
Броня: 0 (при "ъпгрейд" +1)

Използвайте ги за унищожаване на важни противникови сгради. Старата тактика за отвличане на вниманието с малка атакуваща група и вмъкването на сапьора в базата действа и тук. Използвайте заразяването за да се промъкнете до набелязаната цел.

Сгради



Hatchery (Люпилня)

Описание и роля: Център на колонията
Цена: 300 минерала
ВЗС: 100
Изисквания: Няма

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Burrowing - заразяне
Жизнени точки: 1250
Производство: Drone, Overlord
Може да се развие в Lair.

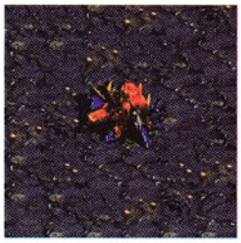
Бележки: произвежда Creep, осигурява 8 контрол, няма нужда да се строи върху Creep
Тази сграда е най - важната за зерговете. Тук работниците носят събраните ресурси. Тук се произвеждат и ларвите, от който се произлизат всички единици на зерговете. Поради своята многофункционалност, трябва да пазите тази сграда на всяка цена. В началото може да ви се струва, че е във ваш ущърб производството на всички единици да е съсредоточено около Hatchery. Но предимството на зерговете е във факта, че няколко единици се произвеждат едновременно, докато другите раси могат да произвеждат само по една единица от вид в специализираните за това сгради. Ако построите няколко Hatchery (например 4), можете да построите 12-16 единици едновременно!
Hatchery е първата сграда, която можете да построите когато разширявате колонията си, тъй като тя е единствената производствена сграда, която не се нуждае от Creep.

Extractor (Екстрактор)

Описание и роля: Рафинерия за газ
Цена: 50 минерала
ВЗС: 40

Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 750

Бележки: не е необходим Creep за построяването на тази сграда.
Трябва да я построите върху газов гейзер.

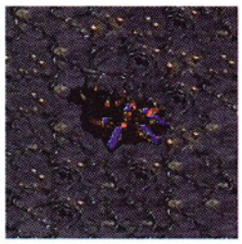


Creep Colony

Описание и роля: Производство на Creep
Цена: 75 минерала
ВЗС: 20

Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 400
Може да се развие в Sunken Colony или в Spore Colony.

Може да се развие в Sunken Colony или в Spore Colony.
Бележки: Детектор
Creep Colony е сградата, в която се произвежда Creep. Много важна за зерговете постройка. Ако ви свърши Creep-а, на който строите, разположете една такава сграда на края на съществуващият Creep.
Creep Colony може да се развие в Sunken Colony или Spore Colony, които са вашите защитни кули - наземна и въздушна.



Sunken Colony

Описание и роля: Наземна защитна установка
Цена: 75 минерала да мутира от Creep Colony
ВЗС: 40
Изисквания: Creep Colony, Spawning Pool

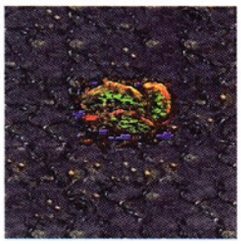
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 400
Ударна мощ: 30, среден обсег
Бележки: Детектор

Spore Colony

Описание и роля: Противовъздушна защитна установка
Цена: 50 минерала да мутира от Creep Colony
ВЗС: 40
Изисквания: Creep Colony, Evolution Chamber

Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 400
Ударна мощ: 15, среден обсег
Бележки: Детектор

Тези две постройки са защитните установки на зерговете. За подчертаване е факта, че те са най - мощните от този вид сгради за трите раси. Но не разчитайте само на тях за защитата на вашата колония. Можете да им указвате кои точно противници да нападат. И двете сгради са детектори.
Sunken Colony напада само наземни единици, като използва подземно пипало, което изниква под Creep-а. Една кула може да напада, както и кулите на другите раси, само по един противник. Spore Colony атакува само летящи единици. Тя стреля доста бързо по всеки враг, прелитащ наоколо, и заедно с Hydralisk, Mutalisk, и Scourges подсигуряват чудесна противовъздушна отбрана.



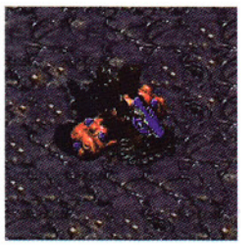
Spawning Pool

Описание и роля: Изследователски център/Предпоставка за Zerglings
Цена: 150 минерала
ВЗС: 80
Изисквания: Hatchery

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- скорост на предвижване за Zerglings
- бързина на атаката за Zerglings

Жизнени точки: 1250
Позволява производство на: Zerglings

Това трябва да е първата или втората сграда, която ще построите. Позволява ви да строите Zerglings в Hatchery. Тя е предпоставка за много други сгради, като Hydralisk Den, Sunken Colony, както и осигурява възможността Hatchery да еволюира в Lair.

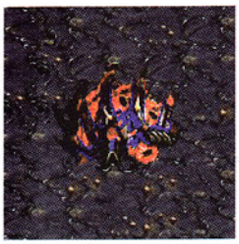


Evolution Chamber

Описание и роля: Изследователски център за всички единици
Цена: 75 минерала
ВЗС: 40
Изисквания: Няма
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- ударна мощ на единиците, водещи близък бой
- ударна мощ на единиците, водещи бой от разстояние
- броня

Жизнени точки: 750

Тази сграда е изследователският център за наземните сили на зерговете. Също така е и предпоставка за Spore Colony. Ако искате да "ъпгрейд"-вате по бързо, построяването на два Evolution Chamber е добра инвестиция.



Hydralisk Den (Бърлога за Хидралиски)

Описание и роля: Изследователски център/Предпоставка за Hydralisk
Цена: 100 минерала, 50 газ
ВЗС: 40
Изисквания: Spawning Pool

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- скорост за Hydralisk
- обсег на атака за Hydralisk

Жизнени точки: 850
Позволява производство на: Hydralisk

Това е друга много важна сграда. Повечето мои приятели въобще не използват Zerglings, а вземат за основна единица Hydralisk. "Ъпгрейд"-ите за Hydralisk са много важни, затова препоръчвам ви да ги изобретите възможно най - рано.

Lair (Леговище)

Описание и роля: Център на колонията
Цена: 150 минерала, 100 газ за мутация от Hatchery
ВЗС: 100
Изисквания: Hatchery, Spawning Pool
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Burrowing - заряване
- скорост за Overlord
- възможност за транспортиране за Overlord
- видим обхват за Overlord

Жизнени точки: 1800
Производство: Drone, Overlord
Може да се развие в Hive.

Lair е "ъпгрейд" на Hatchery. Разликата е в увеличеният брой жизнени точки и във възможността да "ъпгрейд"-те Overlord-овете си. Тази сграда позволява построяването на Queen's Nest и Spire.

Queen's Nest (Гнездо на Кралицата)

Описание и роля: Изследователски център за Queen
Цена: 150 минерала, 100 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Lair

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Ensnare способност на Queen
- Broodling способност на Queen
- максимум мана

Жизнени точки: 850
Позволява производство на: Queen

Тази сграда ви позволява да строите, както и самото име подсказва, Queen. Специалните способности на Queen се изобретяват тук. Тази сграда ви е необходима за да можете да "ъпгрейд"-нете вашият Lair в Hive.

Spire

Описание и роля: Изследователски център за въздушните единици.
Цена: 200 минерала, 150 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Lair

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- ударна мощ за въздушните единици
- броня за въздушните единици

Жизнени точки: 600
Позволява производство на: Mutalisk, Scourges

Еквивалента на Evolution Chamber за въздушните единици. Тук се извършват "ъпгрейд"-ите на летящите зергове. Тази сграда позволява вашите ларви да мутират в Mutalisk и Scourges.

Hive (Кошер)

Описание и роля: Център на колонията
Цена: 200 минерала, 150 газ да мутира от Lair
ВЗС: 120
Изисквания: Lair, Queen's Nest

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Burrowing - заравяне
- скорост за Overlord
- възможност за транспортиране за Overlord
- видим обхват за Overlord

Жизнени точки: 2500
Производство: Drone, Overlord

Този последен "ъпгрейд" на центъра на колонията ви отваря вратите за производството на най - силните единици на зерговете и вдига жизнените точки от 1800 на 2500.

Ultralisk Cavern (Пещера на Ултралиски)

Описание и роля: Предпоставка за производство на Ultralisk
Цена: 150 минерала, 200 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Hive
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 600
Позволява производство на: Ultralisk

Тази сграда ви позволява да строите Ultralisk-и в Hatchery. Нито повече, нито по - малко. Едва ли очаквахте нещо друго?

Defiler Mound (Могила на Осквернител)

Описание и роля: Изследователски център за Defiler
Цена: 100 минерала, 100 газ
ВЗС: 60
Изисквания: Hive
Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- Plague способност на Defiler
- Consume способност на Defiler
- максимум мана

Жизнени точки: 950
Позволява производство на: Defiler

Подобно на Queen's Nest, другата специална единица на зерговете, Defiler-а се "ъпгрейд"-ва в тази специална сграда. Произвеждайте доста Defiler-и за да помагате на войските си с Dark Swarm и Plague магиите.

Greater Spire

Описание и роля: Изследователски център за въздушни единици
Цена: 100 минерала, 150 газ
ВЗС: 80
Изисквания: Hive, Spire

Възможност да "ъпгрейд"-ва:
- ударна мощ за въздушните единици
- броня за въздушните единици

Жизнени точки: 1000
Позволява производство на: Mutalisk, Scourges, Guardian

Обикновената Spire може да бъде "ъпгрейд"-вана до Greater Spire щом построите Hive. След построяването на Greater Spire вашите Mutalisk-и получават възможността да еволюират в Guardians.

Nydus Canal

Описание и роля: Механизъм за бързо транспортиране на единици
Цена: 150 минерала
ВЗС: 40

Изисквания: Hive
Възможност да "ъпгрейд"-ва: Няма
Жизнени точки: 250

Това е специална сграда, която действа като телепорт. След като построите входната точка на канала и натиснете върху сградата ще видите опцията за изходната точка. Разположете изходната точка където и да е на картата, като единственото условие е да е върху Creep (не е задължително да е ваш Creep). След като изберете мястото за изходната точка, то започва веднага да мутира, БЕЗ ДА Е НЕОБХОДИМ Drone. Когато изхода е построен можете да транспортирате всички наземни единици от единият край на канала към другият. Това е много полезно за големи карти (256x256).

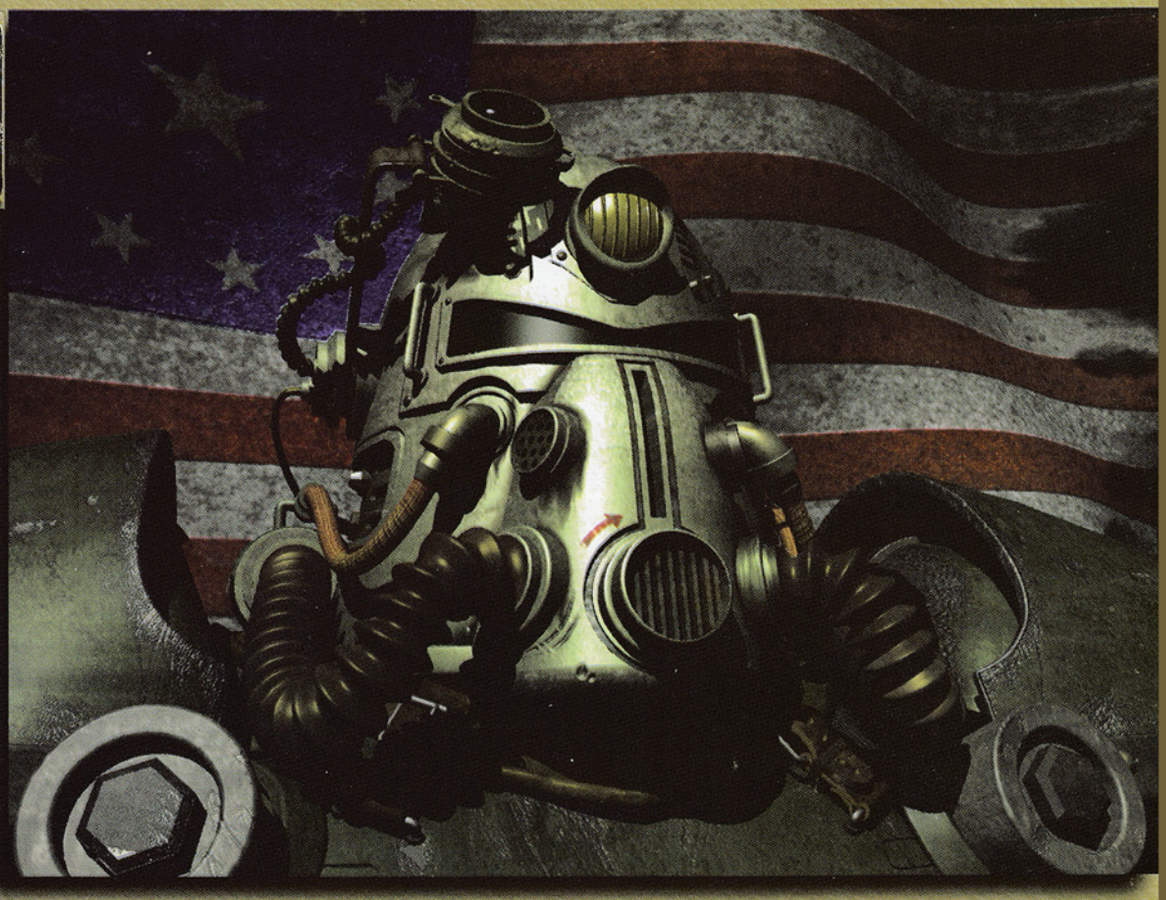
Infested Command Center

Описание и роля: произвежда заразени терани
Цена: Command Center
ВЗС: Веднага
Жизнени точки: 1500
Екстра: може да лети като терански Command Center и да се самовъзстановява като всички зергове.

След като сте свалили жизнените точки на терански Command Center под половината, ваша Кралица може да го зарази. След като стане ваша сграда ще можете да произвеждате заразени терани.

Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



Welcome into the wasteland!

Годината е 2077. Хората създали масивни подземни комплекси, за да сезащитят от последиците на отминала вече ядрена война.

Във Vault-13 има проблем. Чипът, контролиращ пречиствателния процес на питейната вода е повреден. Някой за първи път от цяло поколение насам ще трябва да напусне Vault-а в търсене на заместител на чипа. С това въведение започва едно от най-великите приключения в света на компютърни игри.

След инсталирането на Fallout ще се насладите на едно от най-красивите въведения, правени някога. Не е бляскаво, няма action, но ти казва всичко, от което имаш нужда и го прави по такъв начин, че дори и в Hollywood биха завидели.

Някой беше казал, че едно от най-трудните неща при правенето на игри е създаването на нов свят. Със сигурност в Interplay са успели. Атмосферата, която играта пресъздава е уникална комбинация между 50-те години на нашия век и високотехнологичното бъдеще (плазмената пушка върви ръка за ръка с ламповия телевизор). Всичко изглежда износено, както би трябвало да е след ядрена война (дори interface-а за управление) и навсякъде в играта се срещат доказателства за загинала цивилизация.

Начинът на игра напомня за добре познатите Diablo и Crusader. Но има доста подобрения по отношение на движението и графиката. Например около героя има прозрачна сфера, която не ти позволява да се загубиш зад стени или масивни предмети. Когато влизаш в сгради с покриви, покривът изчезва и героят се движи безпрепятствено. Всички персонажи в играта са анимирани ефектно и "динамично". Почти никога героят не стои неподвижно (оглежда се, почиства си оръжието и т.н.), а когато сменяш ново оръжие и броня, промяната е винаги видима.

Преди да започнеш можеш да избереш един от трите готови персонажа - боец, крадец ,дипломат или да съставиш собствен. Съставянето на нов герой е доста подробен и сложен процес, но тъкмо в това е допълнителното удоволствие от играта. Първият етап от създаването е разпределението на определени точки по основните показатели - Сила, Възприемчивост, Издръжливост, Интелигентност, Сръчност, Късмет. Тези показатели по различен начин се комбинират, за да сформират жизнеността, удароустойчивостта и т.н. След това идва избора на умения. Уменията са еднакви за всички персонажи, но трябва да бъдат избрани 3, в които въпросната личност е "специалист". Повечето игри от подобен тип се ограничават с избора на основни показатели и умения, докато Fallout дава възможност за въвеждане на "характерни черти". Това са белези, които имат положителен и отрицателен ефект. Например избора на "Bruiser" прибавя две точки на Сила-та, но намалява Сръчност-та с 2. Разбира се, има показатели като възраст, пол, име - дори и те имат ефект върху играта.

Самата битка е организирана на ходове. Не е реаличтично, но помага по-добре да прецениш стратегията си. Всяко действие в битка изисква AP's (action points) - стрелба, движение, презареждане и т.н. Голямо значение играе Възприемането - колкото по-голяма е стойността му, толкова по-голяма е вероятността вашият персонаж да реагира по-бързо. Играта предлага широк набор от оръжия - от пистолети и ножове до енергийни оръжия (сред арсенала има дори чукове и щанги).

Почти всяка битка приключва със смъртта на единия от опонентите (естествено, може и да избягате към края на картата, но по-добре планирайте всяка от битките). През по-голяма част от битките, убитият опонент пада в "локва" кръв, но настройвайки нивото на насилие ще станете свидетели на доста по-кървави сцени (особено при автоматичните оръжия). Когато убиеш противник, можеш да го претърсиш и доста често ще откриеш ценни предмети и оръжия.

В хода на твоето приключение ще срещнеш персонажи, които ще искат да се присъединят към теб - общо взето приятно допълнение, но ти нямаш почти никакъв контрол върху действията им. Е, още едно оръжие по време на битка върши добра работа, така че трябва да ги опазиш живи.

Ще опиша най-важните моменти, в които е вероятно да срещнете трудности, опитвайки се да не развалям удоволствието от играта.

Shady Sands

Няколко задачи може да изпълните в това селце. В една от къщите ще срещнете Ian, които може да присъедините като спътник, ако му предложи

присъедините като спътник, ако му предложите пари или част от бъдещата плячка.

Скорпионите са голям проблем, който може да бъде решен по-няколко начина. Единият е просто да ги избиете, а другият да взривите нестабилните скали над входа на пещерата им. Желателно е да вземете опашката на някой от вече мъртвите скорпиони. Доктора в селото ще направи противоотрова. С нея може да излекувате човека, който лежи в къщата на доктора или да я запазите за собствена употреба.

При повторно завръщане в селото ще откриете, че дъщерята на кмета Aradesh, Tandi, е отвлечена от разбойници.Те са доста близо до селото и отначало няма да правят проблем, ако решите да я потърсите. Освобождаването на Tandi може да стане по няколко начина - да бъде разменена срещу ценна екипировка (или нещо от този род); да се преборите с главатаря на бандитите или да заплашите същия този главатар. Чух за един друг начин, но нямах възможност да го проверя - ако късметът ви е добър разбойниците могат да ви помислят за бащата на техния лидер и тогава може направо да я освободите. Може да използвате Tandi като постоянен спътник, но завърнете ли се веднъж в селото тя остава завинаги там.

Vault-15

Няма кой знае какво да се прави на това място. Важно е да имате въже, което ще ви позволи да се спуснете на долните нива и не забравяйте да претърсите шкафовете.

Ще откриете, че нямате достъп до чипа, защото командния център е затрупан.

Junktown

Приятно място докато стоите на страната на закона.

Началникът на местната полиция ще поиска да му намерите доказателства, за да изобличи Skultz - местна банда разбойници. Трябва да отидете вечерно време в бара (един е в целия град) и след неприятната случка да откраднете урната, която се намира на барплота. Идете след това в хотела при въпросната банда и поискайте да се присъедините към тях. Те ще поискат да откраднете урната и след това ще ви одобрят като кандидат. Късно вечерта ще нападнат заведението на Neil и тук вие трябва да решите по кой път ще поемете. Можете да изберете добрия герои (повечето хора ще ви приемат добре) или да изберете лошия (по-трудния начин за игра). Убиете ли Neil избирате лошия път. Може да се обърнете срещу Skultz и да ги избиете или преди да идете в бара да се обадите на началника на полицията и да им организирате засада.

Кмета на селото, Killian Darkwater, също има задача за вас (първо трябва да го спасите от убиеца). Ще трябва да намерите доказателства за престъпната дейност на Gizmo - собственика на казиното, който се опитва да убие кмета. Няма да е трудно - просто поговорете с Gizmo и поискайте вие да убиете Killian. Gizmo ще ви възложи задачата. След това ви остава да се върнете с ченгетата и да свършите мръсната работа. Разбира се, възможно е да изпълните поръчката на Gizmo, но не можете да изпълните и двете задачи.

В бара може да присъедините Tycho, ако му кажете, че Killian ви е помолил да разчистите града от криминални елементи.

Разбрах, че може да поговорите със сервитьорката, която си има проблеми с приятеля си и евентуално да ги решите. Така и не успях да разбера как става.

Поговорете с певеца в ъгъла - ще разберете разположението на доста от околните градове.

Близо до заведението един от жителите се опитва да се прибере у дома си, но някакво куче не го пуска. Кучето може да ви стане спътник, ако му предложите храна или облечете черно яке, за да приличате на предишния му господар.

Може да решите да пренощувате в хотела - на сутринта ви очаква изненада. Момичето от съседната стая е задържано като заложник от някакъв тип. Опитайте се да поговорите с него, освен ако не предпочитате насилието.

Близо до полицейската сграда ще намерите доктора, който се занимава с разфасоване и продажба на човешко месо. Може да го изобличите, ако изчакате да слезе в подземието и започне мръсната работа.

Hub

Идете при търговците на вода и ги разпитайте за техния бизнес. Може да започнете да доставяте вода за вашият бункер (ще ви струва около 2000), по този начин удължавате срока с около 100 дена до намирането на ценния чип, но шансът някой да открие вашето убежище се увеличава.

В центъра на града има фермер, които е прогонен от фермата си от разбойници (започва да ми писва от тях). Помагайки му ще получите много ценно оръжие.

Може да се опитате да изнудите продавача на месо - той се снабдява от доктора от Junktown, но имайте предвид, че това се отразява зле на репутацията ви.

Ще видите обява, че Far Go Traders набират работници. Ще трябва да откриете кой отвлича техните търговски кервани. Има няколко версии, но най-вярната е за създанието Deathclaw. Идете и разпитайте в магазина на Beth. Тя ще ви упъти към човека, които може да ви заведе при това създание.Внимание, предстоящата битка с Deathclaw е доста трудна. Като победите, не забравяйте да разпитате умиращия мутант.

В стария град ще намерите сборището на крадците в едно подземие. Може да изпълните тяхното искане да откраднете огърлицата. Това с нищо няма да навреди на репутацията ви. Просто бъдете предпазливи (и се записвайте често).

Рано или късно ще разберете за Decker - шефа на "подземния свят". За да получите достъп до него трябва да сте изпълнили едно от тези неща:

- *да сте убили Killian или Gizmo;*
- *да сте изпълнили поръчението на крадците;*
- *да сте получили препоръка от банкера (как ли се казваше).*

Decker ще ви предложи да убиете собственика на огърлицата. Съгласите ли се, това ще навреди на доброто ви име. Втората задача е свързана с убийството на Децата на Катедралата. Просто гледайте да не убивате детето (вземето цветето, което предлага и то ще си иде). Репутация на убиец на деца ще ви докара само неприятности.

В стария град има една къща, в която въоръжени хора държат насила един от членовете на Братството на Стоманата (потърпете и ще разберете какво е това). Освободете го и по-късно в играта ще получите полезна придобивка (много полезна).

Necropolis

За да получите достъп до другите части на града, влезте в шахтите.

Ще срещнете лидера на местните мутанти, който ще поиска да убиете едни мутанти. Ако сте добре

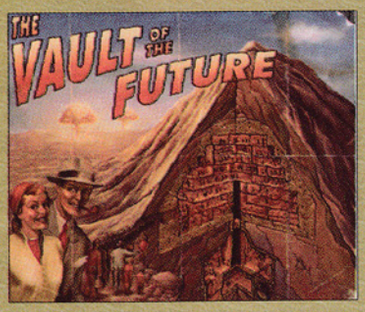
Ще срещнете друг мутант, който ще ви обясни как стоят нещата с водата и ще поиска да оправите водните помпи на града. Ще ви трябват частите, които са някъде в подземията.

Внимавайте с мутанта на име Harry. Не приемайте предложението му да ви заведе при началника си. В този етап на играта това си е чисто самоубийство. Може да го излъжете, че сте мутант??! Открийте входа към подземния бункер и бъдете предпазливи със "светещите" мутанти. При допир може да получите солидна доза радиация.

С намирането на чипа не би трябвало да имате проблеми.

Vault-13

Решите ли да се върне-



те във вашето убежище - изчакайте поне да се появи съобщението за ниското ниво на водата. Крадеца на входа може да заловите, като изчакате до полунощ и претърсите подозрителния мъж след като вземе водата.

Други геймъри ми казаха, че в бункера има жители, които са се разбунтували и искат да напуснат убежището и евентуално могат да бъдат убедени да не го правят, но аз така и не успях

Върнете ли чипа, Надзорника на бункера ще ви постави нови задачи - да намерите и убиете господаря на огромните мутанти и да унищожите лабораторията за производството им.

Може да си поиграете с компютърните конзоли в библиотеката - малко повече опит не вреди.

Brotherhood of Steel

Веднъж пристигнали ще ви бъде възложена задача да донесете доказателство, че сте посетили място, наречено Glow (предполагам, че искате да получите броня като тази на пазачите). След като се върнете получавате ранг Initiate и достъп до долните нива.

Ако сте спасили задържания насила член на Братството Talus, той направо ви дава да избирате между няколко неща едно, от които е въпросната броня.

Говорете с техника на третия етаж и той ще ви каже, че му трябва една част. Нея може да намерите като помолите отговорника за доставките на първия етаж (бъдете убедителен) или просто я откраднете от Rhombus - предводителя на паладините (не е толкова просто).

Може да се подложите на определени хирургични операции при доктора за увеличаване на основните показатели.

Обадете се на предводителите на Братството - те имат за вас някои интересни задачи.

Ако си падате по кражбите ще намерите някои добри оръжия.

Върнете се след като разузнаете територията на север за да получите по-нататъшни указания и помощ.

The Vats

Мутантите на входа може да убието или да вдигнете фалшива тревога по радиото. Възможно е да се върнете във Браството и да докладвате (ще получите подкрепа) или да продължите.

Силовите полета могат да бъдат обезвредени:

- *като разбиете защитата на компютъра, контролиращ тези полета,*
- *като взривите излъчвателите им;*
- *или просто потърсите по-слабите от тях (понасяте малко щети при преминаване).*

Като откриете Лейтенанта опитайте се да подслушате разговора и след това го нападайте (не е лесен за убиване).

Влезте в контролната зала, разбийте защитата на компютъра и задействайте програмата за саморазрушение. Би трябвало да имате достатъчно време да излезете на повърхността.

The Glow

Малко преди да пристигнете изпийте от ония хапчета, помагащи срещу радиация.

За да се спуснете в кратера ще ви трябва въже.

Доказателство, че сте били на това място ще намерите като претърсите трупа, облечен в особената броня.

Ако продължите претърсването на нивата ще откриете много полезни неща. Получите ли достъп до компютъра може да измъкнете информация от решаващо значение.

Асансьорите водещи към петия етаж не работят, защото няма достатъчно електричество. Задействайте генераторите на шесто ниво, но не включвайте все още главното захранване (ще задействате охранителната система). От главния компютър може да изключите охранителните дроиди. Малко сложно, но петият етаж е истинска съкровищница.

Adytum

Кметът Jon Zimmerman ще поиска да убиете водача на друга банда наречена Blades. Не бързайте, а поговорете с въпросния водач(ка). Тя ще ви представи доказателства, че е невинна. Ако се върнете при Zimmerman и му представите доказателствата, Regulators ще го убият, а после ще се опитат да убият и вас. Има и по-лесен начин. Blades имат нужда от оръжия, а Gun Runners, които продават оръжия не могат да се отърват от напастта Deathclaw. Убийте всички създания, като не забравяте майката и яйцата й. Въоръжените вече Blades нямат равни и Adytim става по безопасен.

Говорете с местния химик и той ще ви помоли да донесете някакви части, за да оправят напоителните помпи. За награда ковача може да подобри плазмената ви пушка (ако имате такава), а химика ще направи бронята ви по-здрава (само ако бронята е Powered Armor).

Ще срещнете Последователите на Апокалипсиса. Те ще ви помогнат при нападението на Катедралата, Евентуално, Katya може да дойде с вас, ако сте убедителен.

The Cathedral

Потърсете шпионина на Последователи на Апокалипсиса - той ще ви помогне да преминете през определени врати, както ще ви даде и полезна информация.

Бихте могли да убедите Morpheus да ви заведе при Господаря на мутантите или просто убийте всичко живо.

Съществуват наколко начина на се справите с Господаря на мутантите:

- *задействайте атомната бомба, намираща се на най-долния етаж;*
- *изправете се смело пред него и го убийте (има известен риск);*
- *стреляйте от далечно разстояние, например със снайперна пушка (отнема много време);*
- *скрийте се зад една от опорните колони и редувайте стрелбата с криенето;*
- *убедете го, че неговия проект е обречен на провал (мутантите са стерилни);*

Приключите ли с него, измъквайте се по най-бързия начин.

След всичко това следва единствено края на играта, но аз спирам дотук

Много има за разказване и обсъждане, не се и надявам да разкажа и опиша всичко. Представям Ви някои от по-важните предмети, които ще срещнете в играта. Дано ви помогнат във вашето начинание.

10mm Pistol

Поражения: 5-12 *Обсег:* 25 *Маса:* 4

Колт 6520 10мм автоматичен пистолет

10 mm бронебойни патрони

10 mm патрони с изместен център на тежестта

10mm SMG

Поражения: 5-12 *Обсег:* 25 *Маса:* 7

H&K MP9 Автомат, възможност за единична и автоматична стрелба

10 mm бронебойни патрони

10 mm патрони с изместен център на тежестта

Desert Eagle .44

Поражения: 10-16 *Обсег:* 22 *Маса:* 5

Най - популярният пистолет на всички времена.

44 калибър, метална отливка на куршума

44 калибър, изместен център на тежестта

9mm Mauser

Поражения: 5-10 *Обсег:* 22 *Маса:* 5

Маузер M/96 в отлично състояние. Изключително точен.

9 милиметрови патрони

14mm Pistol

Поражения: 12-22 *Обсег:* 24 *Маса:* 5

14милиметров Зиг-Зауер. Отлична изработка.

14 милиметрови бронебойни патрони

0.233 Pistol

Поражения: 20-30 *Обсег:* 30 *Маса:* 7

Срязана .233 карабина, модифицирана в пистолет. Уникат.

Калибър .233, метална отливка на куршума

Red Ryder BB Gun

Поражения: 1-3 *Обсег:* 22 *Маса:* 15

Класика.

Сачми за пилци

Shotgun

Поражения: 15-25 *Обсег:* 14 *Маса:* 11

Двуцевека Winchester, 12 калибър. Къса цев, махагонов приклад.

Гилзи 12 калибър

Combat Shotgun

Поражения: 15-25 *Обсег:* 22 *Маса:* 11

Winchester „City Killer", 12 калибър, единична и автоматична стрелба.

Гилзи 12 калибър

Hunting Rifle

Поражения: 8-20 *Обсег:* 40 *Маса:* 11

Полуавтоматична карабина, калибър .233, единична стрелба.

Калибър .233, метална отливка на куршума

Sniper Rifle

Поражения: 14-34 *Обсег:* 50 *Маса:* 10

Снайпер DKS-501. Отлична далекобойна карабина, калибър 0.233

Калибър .233, метална отливка на куршума

Assault Rifle

Поражения: 8-16 *Обсег:* 45 *Маса:* 8

Карабина AK-112, военен модел, единична и автоматична стрелба.

5 мм патрони, с изместен център на тежестта

5 мм бронебойни патрони

Minigun

Поражения: 7-11 *Обсег:* 35 *Маса:* 31

Многоцевна картечница Rockwell CZ, 60 000 патрона в

5 мм патрони, с изместен център на тежестта

5 мм бронебойни патрони

Rocket Launcher

Поражения: 35-100 *Обсег:* 40 *Маса:* 18

Гранатомет Rockwell „Big Bazooka"

Бронебойна ракета с малка експлозивна бойна глава

Ракета с голяма експлозивна бойна глава

Flamer

Поражения: 45-90 *Обсег:* 5 *Маса:* 28

Огнехвърлачка „Flambe 450". Изисква специално гориво.

Гориво за огнехвърлачка

Laser Pistol

Поражения: 10-22 *Обсег:* 35 *Маса:* 7

Лазерен пистолет „Wattz 1000".

Малки енергийни клетки

Plasma Pistol

Поражения: 15-35 *Обсег:* 20 *Маса:* 7

Плазмен пистолет „Glock 86". Изтрелва поток от йонизирана плазма

Малки енергийни клетки

Alien Blaster

Поражения: 30-90 *Обсег:* 10 *Маса:* 5

Странно оръжие с очевиден извънземен произход.

Малки енергийни клетки

Laser Rifle

Поражения: 25-50 *Обсег:* 45 *Маса:* 17

Лазерна пушка „Wattz 2000" с удължена цев за далекобойност.

Термоядрени клетки

Plasma Rifle

Поражения: 30-65 *Обсег:* 25 *Маса:* 17

Плазмена пушка „P94" със специална цев от свръхпроводник.

Термоядрени клетки

Turbo Plasma Rifle

Поражения: 35-70 *Обсег:* 35 *Маса:* 19

Подобрен вариант на P94 с ускорен процес на формиране на заряда.

Термоядрени клетки

Gatling Laser

Поражения: 5-10 *Обсег:* 40 *Маса:* 29

Многоцевен „H&K L30" Гатлинг лазер. Специална военна

Термоядрени клетки

Molotov Cocktail

Поражения: 8-20 *Обсег:* 9 *Маса:* 1

Без коментар.

Grenade (Frag)

Поражения: 20-30 *Обсег:* 9 *Маса:* 1

При контакт се взривява, като разпръсква множество шрапнели.

Grenade (Plasma)

Поражения: 40-90 *Обсег:* 9 *Маса:* 1

Съдържа магнетично затворена плазма, която се разпръсква при контакт.

Grenade (Pulse)

Поражения: 100-150 *Обсег:* 9 *Маса:* 1

Електромагнитна пулсова граната, създаваща при контакт интензивно магнитно поле. Не действа на органични създания.

Dynamite

Мощен експлозив, съставен от нитроглицерин и съставката „киселгур". Снабден е с таймер.

Plastic Explosive

Парче, Corfex, военен модел пластичен експлозив. Много стабилен и изключително мощен. Снабден е с таймер.

Knife

Поражения: 1-7 *Обсег:* 1
Маса: 1

Двуостър нож.

Combat Knife

Поражения: 3-11 *Обсег:* 1
Маса: 2

Висококачествен нож марка Stallona. Гаранция на острието - 10 г.

Ripper

Поражения: 15-33 *Обсег:* 1
Маса: 12

Виброострие с форма на моторна резачка, захранвано от енергийни клетки.

Spear

Поражения: 3-11
Обсег: 2 *Маса:* 4

Копие.

Club

Поражения: 1-7 *Обсег:* 1
Маса: 3

Полицейска палка.

Crowbar

Поражения: 3-11 *Обсег:* 1
Маса: 5

Здраво парче метал за повдигане на тежести. Или чупене на глави.

Cattle Prod

Поражения: 12-21 *Обсег:* 1
Маса: 6

Остен модел „Най - добрият приятел на фермера". Използва енергийни клетки.

Sledgehammer

Поражения: 4-10
Обсег: 2 *Маса:* 12

Огромен чук за големи глави. За „здравковците".

Super Sledge

Поражения: 18-37
Обсег: 2 *Маса:* 12

Супер чук, производство на Brotherhood of Steel.

Throwing Knife

Поражения: 3-6 *Обсег:* 9
Маса: 1

Специално балансиран за хвърляне нож. Направен от титан, лазерно наточен.

Brass Knuckles

Поражения: 2-6 *Обсег:* 1
Маса: 1

Метален бокс.

Spiked Knuckles

Поражения: 12-25 *Обсег:* 1
Маса: 1

Подобрена версия на металният бокс. Нанася повече поражения на противника.

Power Fist

Поражения: 12-25 *Обсег:* 1
Маса: 10

Най - доброто оръжие за ръкопашен бой. Захранва се от енергийни клетки.

Leather Jacket

Черно кожено яке.

Metal Armor

Метални пластини, грубо сглобени под формата на броня.

Leather Armor

Броня, прекрасно изработена от кожа на брамин.

Tesla Armor

Тази блестяща броня осигурява невероятна защита от енергийни оръжия.

Combat Armor

Високотехнологична броня, направена от защитни полимери.

Brotherhood Armor

Суперподобрена версия на Combat Armor.

Powered Armor

Самоподдържаща се свръхтехнологична броня. Захранвана от мини-ядрен реактор с гориво за поне 100

Piece of machinery

Виждате Systolic Motivator. Част от Powered Armor. Ако ви го

Stimpak

Серум с лечебни свойства. Когато го инжектирате, лекува леки рани.

Super Stimpak

Високотехнологичен лечебен серум. Много силен. Силните химикали, които го съставят, нанасят малки щети след употребата му.

Buffout

Високо технологични стероиди. Докато действа, увеличава силата и рефлексите. Силно пристрастяващ.

Mentats

Стероид, влияещ на мозъчната дейност. Засилва всички умствени процеси. Силно пристраст-

Psycho

Уникална смес от химикали с военен произход. Смята се, че увеличават бойните способности на войника.

Rad-X

Анти радиационни химикали. Да се взимат преди излагане на радиация.

Rad Away

Химична смес, която се свързва с радиационните частици и ги изхвърля от организма ви. Отнема известно време, докато подействa.

Antidote

Млекоподобна течност с парченца от скорпионови опашки. Действа като противоотрова.

First Aid Kit

Полева аптечка. Съдържа основните неща за първа помощ - превръзки, антисептици и др.

Doctor's Bag

Съдържа инструменти и химикали, използвани в медицината.

Lock Picks

Комплект от шперцове. Съдържа всичко необходимо, за отваряне на конвенционални ключалки.

Electronic Lock Pick

Електронно-микроманипулаторен шперц за отваряне на електронни ключалки.

Stealth Boy

Прекрасно екраниращо устройство. Ставате невидим до изтощаване на батериите му.

Water Chip

Причината за вашите главоболия.

Zippo Lighter

Не само за пушачи.

Myth: The Fallen Lords

На тези редове ще ви представя, една малко поостаряла игра, която незаслужено бе пренебрегната от много хора. Myth: The Fallen Lords е стратегия в реално време, която за пръв път игнорира фактора "ресурси" и заложи изцяло на стратегическата част на играта. Тук няма да намерите познатите ви "ферми" за производство на храна или мини за минерали, няма да строите сгради, които в последствие да произвеждат вашите бойни единици. В началото на всяка мисия получавате кратко обяснение и представяне на целта ви, след което започвате играта. На ваше разположение са определен брой войници, с които трябва да изпълните задачите си.

Дизайнерите от Bungie Software революционизираха 3D игрите с този продукт. Още в самото начало ще ви направи впечатление великолепната 3D графика, използвана за изобразяване на различните терени. Ще видите красиви долини, хълмове, блата и равнини, осеяни от дървета и окъпани в кръв. Перспективата е "third-person", като единственото ограничение, което ви налага играта е в това, доколко високо можете да вдигнете камерата си. Иначе имате пълна свобода на погледа: можете да "слайдвате" във всяка посока, да завъртате камерата, да я движите напред или назад.

Всички единици в играта са 2D картинки, които са анимирани, като самата анимация се състои от малко на брои кадри. В действителност движенията на героите не са феноменални, а са пипнати точно колкото трябва. Ползата от това е във факта, че цялата мощ на компютъра ви ще се насочи към изпълнението на истински важните задачи, като например изчисляване на физическите закономерности, определящи траекторията на откъснатият крайник от момента на отделянето му от тялото на някой нещастник до падането му на земята. Между другото, всичко останало след дадена битка - тела, части от тела и тоновете кръв, се запазва. Малко парче броня, паднало до някое дърво, ще си остане там до края на играта. Стрела, отбила се от щита на някой воин ще си остане на земята. Всяка капка кръв, пролята в тази игра, завинаги остава там където е капнала. Представете си следната картинка: двадесетина Warrior и тридесетина Thrall (повече подробности за отделните единици, малко по - надолу), вкопчени в жестока битка, а отстрани група джуджета, "раздаващи" експлозиви. Всъщност не си го представяйте, а просто погледнете картините от играта.

Всички, стрели, копия и експлозиви са представени в прекрасна перспектива, докато летят през бойното поле. Внушителна гледка представлява облак стрели, прелитащи през реката и забиващи се в телата на врага.

Всички единици в играта са много добре балансирани, като всеки от тях си има своя роля. Дори и нещастните Thrall--ове, които са малко по-бавни от пощенските услуги в България. Предлагам ви кратко представяне на отделните бойци.

Warriors

Тези воини са оформяли гръбнакът на много по-добре обучени и екипирани от вашата армия войски, но след като били разбити от The Fallen Ones, те се присъединяват към вас. За разлика от Berserks, които не носят броня, Warriors са защитени от леки ризници и носят метални щитове, с които отбиват копията на вражеските стрелци.

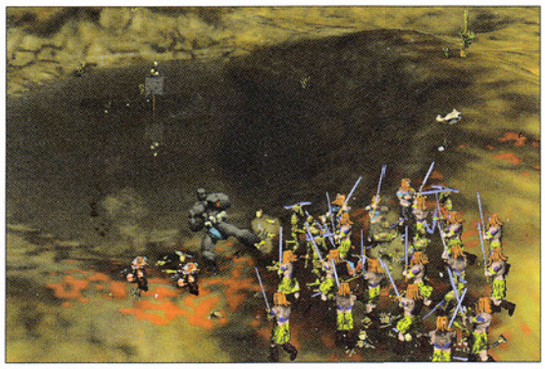
Journeyman

Нека външният им вид не ви заблуждава; Journeyman са в състояние да смажат главата на всеки със своите лопати. Но истинската им сила се състои в познанията, които имат в областта

Myth: The Fallen Lords

на билките, и способността им да лекуват вашите единици. Всеки от тях носи по няколко корена, всеки от които можете да използвате еднократно.

fir'Bolg



Стрелците от тази раса имат слабо телосложение, затова избягват близкият бой когато е възможно. Те предпочитат да се разправят с противника от разстояние. Добре разположена група от тях може да елиминира доста противници за ужасяващо кратко време.

Berserks (Baer Serce)

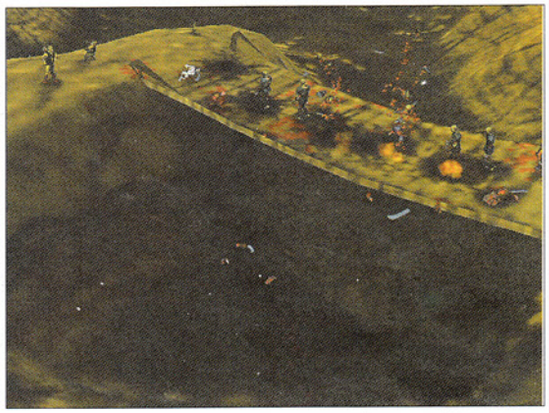
Тези безстрашни воини с огромни мечове живеят с една-единствена цел - да осигурят на противника онова спокойствие, което само острието на меча може да им донесе. Те се придвижват по бойното поле с невероятна скорост, като никога не се уморяват да преследват и съсичат врага. Половин дузина от тях могат да унищожат почти всичко, и доста често го правят.

Dwarves

Подобно на стрелците, джуджетата "работят" най-добре от разстояние, за предпочитане от някой хълм. Те хвърлят бомби, които създават огромни дупки в вражеските редици, а също така могат да залагат и подземни заряди. Не им давайте команда да атакуват противник, намиращ се на възвишение, защото бомбите се връщат към вас.

Thrall (Децата на Bhal'al)

Дарени с живот чрез магия, тези ходещи мъртвци са най-глупавите, но и най-многобройни войски на врага. Твърде бавни и тромави, за да въртят умело меч, господарите на мрака са им дали огромни брадви. Доста носят на бой. Орда от тях, насочила се към вас определено е причина за притеснения.



Myrmidons

Техните разложени тела се крепят само на огромното им желание за бой. Те са имали много, много години да практикуват "занаята" си и да калят двуострите си ножове.

Ghols

Това е раса от лигави, подскачащи създания. С невероятна скорост те съсичат противника си със техните сатъри. Много джуджета са срещнали създателя си в лапите на тези дегенерати. Внимавайте с тях - често те събират боклуци от бойното поле и ги хвърлят към вас. Предимно експлодиращи боклуци.

Soulles (Кухите)

Носейки се бавно над земята, тези възкръснали стрелци могат да унищожат цялата ви войска, ако не се погрижите за тях бързо. Тяхното любимо оръжие е копие с назъбено острие, покрито с острова, която причинява ужасни болки, но не е смъртоносна. Те носят копията, забити в себе си, и ги използват както от разстояние, така и при близък бой.

Trow

С внушително телосложение и неподатливи на болка, тези създания нямат нужда от план за атака. Те просто се хвърлят в мелето и размазват противника си с юмруци и ритници. Пазете се от тях.

Myth: The Fallen Lords

Wights

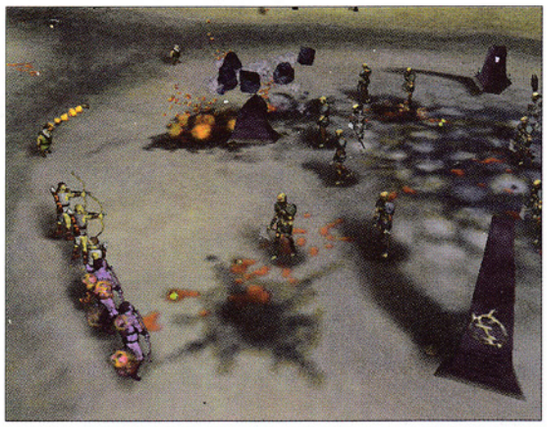
Те се влачат по бойното поле с кинжал в ръка. Когато се доближат до противника те се пробождат и експлодират толкова мощно, че земята под тях се вдлъбва. Пурпурна слуз полепва по околните единици и ги парализира за няколко секунди. Пазете се и от тях. (Не успяхме да хванем жив Wight, затова няма тяхна снимка)

Останалите единици (*Fetch, Cave Spiders, Forest Giants*) ги оставям на вас!

Мисиите във играта са доста разнообразни. Вие ръководите силите на Светлината, които се опитват да спрат нахлуването на силите на Мрака. Противника ви е оглавяван от Shades, а на вас ви помагат Avatara. Тези управлявани от компютъра единици се появяват от време на време в мисиите ви.

В ранните мисии целта ви е да прекосите Реката и да разбиете разположената на другият и бряг малка армия; след това да преминете през някакъв град и да се насочите към основните сили на Тъмната страна.

По-нататък ще трябва да ескортирате Avatara през опасни каньони докато достигнете до вражеската армия и оглавяващият я Shade. Когато ги срещнете, Avatara (които е управляван от компютъра) ви казва "Аз ще се погрижа за това". След като размените няколко думи със Shade-а, Avatara прилага няколко трика, които просто трябва да видите.



Във друга мисия се намирате помежду две враждуващи противникови армии. Единствения начин да оцелеете е като подмамите двете армии да се срещнат и след това да довършите оцелелите.

Тези и останалите чудесни мисии са украсени с прекрасни анимации и страхотно направени карти, показващи движенията на силите на Мрака и Светлината.

Създателите на играта за персонализирали героите ви. През колкото повече битки преминат, толкова по-добри стават те. По този начин вие се привързвате към тях и се стремите да ги опазите. Разнообразните имена на героите ви са също много приятно допълнение. В някоя от мисиите ви ще срещнете стрелците Ia'Kemba и il'Edi придружени от берсерките Thrond "Стъпил върху камарата мъртви" и Ilfric "Със пеещото острие". Всичко тези неща илюстрират любовта и вниманието, с които е направена играта.

Myth: The Fallen Lords е ед на от игрите на 1997 година (хвърлете един поглед на класациите в края на списанието). Със изключителният си дизайн и новаторство, тази игра оказа и ще продължава да оказва огромно влияние върху развитието на игрална индустрия.

Кратък списък на командите, които можете да използвате за най - ефективно управление на войските ви:

"G" - тази команда указва на войските ви да стоят на място и да нападат само когато бъдат нападнати.

"R" - хубаво е да знаете кога да отстъпите. Ако забележите Wight прекалено късно и видите, че ще експлодира, дайте тази команда на войските си.

Тя указва на армията ви да се разделят и да се отдалечат от противника, като по този начин понасяте минимални загуби.

"B" - разпръсквайте войските си. Това е много удобно когато например Ghol напада вашите стрелци. Използвайте тази команда да ги разпръснете и го отстреляйте.

Атака "Shift-click" - натиснете Shift и десният бутон на мишката върху армията на врага. По принцип, ако атакувате и кликнете върху противниковата армия, вашите войски ще нападнат само този вид единици от цялата вражеска армия, върху които се кликнали. Чрез "Shift-click" ви се отдава възможност да атакувате цялата противникова войска.

Има и други команди, които са описани в help-а на играта. Препоръчвам ви да ги разучите добре.

Шампионите на 1997

Най-добра игра

1. Quake II
2. Wing Commander: Prophecy
3. Jedi Knight
4. Fallout
5. Curse of Monkey Island
6. Tomb Raider II
7. Bladerunner
8. NHL '98
9. Longbow
10. Riven
11. Panzer General II
12. Links LS '98

Най-добър ЕКШЪН

1. Quake II
2. Wing Commander: Prophecy
3. Jedi Knight
4. Tomb Rider II
5. Interstate '76
6. Hexen II
7. Outlaws
8 Archimedian Dynasty

Най-добро RPG

1. Fallout
2. Ultima Online
3. Betryal at Antara
4. Shadows Over Riva

Най-добра стратегия

1. Total Anihilation
2. Age of Empires
3. Myth
4. Dungeon Keeper
5. Dark Reign
6. Uprising
7. Enemy Nations

Най-добра приключенска игра

1. Bladerunner
2. Curse of Monkey Island
3. Riven
4. The Last Express
5. The Spacebar
6. Circle of Blood

Най-добър MULTIPLAYER

1. Jedi Knight
2. Quake II
3. Total Anihilation
4. X-Wing vs. TIE Fighter
5. Myth
6. Interstate '76
7. Dark Reign
8. Motoracer
9. Longbow II

Най-добра ARCADE игра

1. MotoRacer
2. Nuclear Strike
3. Pro Pinball: Timeshock
4. Death Rally
5. Rally Championship

за тезиуна който им е писнало компютъра да е по-добър от тях

Conquest Earth

Тези кодове трябва да бъдат въведени, когато се появи екрана за избор на раса. Трябва да бъдат написани с главни букви, като се обръща внимание на празните места.

Код	Описание
KICKS BUTT	Прехвърля на ниво 5
TRIFFIDS	Прехвърля на ниво 10
JUPITER	Прехвърля на ниво 15
BIG GREEN MONSTER	Прехвърля на ниво 20
H G WELLS	Прехвърля на ниво 25
TRIPOD	Прехвърля на ниво 30

Postal

Код	Описание
FLAMENSTEIN	Огнестрелни оръжия и амуниции
TITANIII	Ракетомети и ракети
EXPLODARAMA	Експлозивни оръжия и амуниции
CARRYMORE	Раница
LOBITFAR	Гранати и "Молотов коктейл"
CROTCHBOMB	Мини
FIREHURLER	Огнехвърлачка и гориво за нея

Privateer II

Необходимо е да сте полет за да работят кодовете. Натиснете ALT + N за да отидете в навигационната карта, след това натиснете F последван от съответния код и накрая натиснете ENTER.

Код	Описание
NO TALENT	Неуязвимост
REP ME UP	Поправя щитовете и бронята
PETY PETY	Гориво за Afterburner
CHILL OUT	Охлажда лазерите
NAPALM	Неограничени ядрени оръжия

Starcraft

Код	Описание
SHOWMETHEMONEY	Прибавя 10000 към всички ресурси
OPERATIONCWAL	Увеличава скоростта на строене и upgrade
THEGATHERING	Неограничена енергия за специални способности на единиците
GAMEOVERMAN	Моментална загуба за играча
NOGLUES	Предотвратява използването на специални способности за всичките ви опоненти

cheat enabled

Take No Prisoners

За да използвате кодовете натиснете SHIFT + ~ и след това въведете кода. За да затворите promt-а натиснете отново SHIFT + ~.

Код	Описание
BIGCHEATER	Неуязвимост
NOCLIP	Clipping mode
FLY	Fly mode

Worms 2

Трябва да натиснете BACKSPACE и след това въведете кода.

Код	Описание
REDBLOOD	Прибавя малко насилие в играта
HIGHJUMP	Високи скокове
SUPERSHOPPER	Прибавя допълнително сандъци
GODMODE	Неуязвимост
backflip	???

Total Annihilation

За да използвате кодовете натиснете ENTER и след това въведете кода.

Код	Описание
ATM	1000 метал и 1000 енергия
DoubleShot	Удвоява мощта на оръжията
NowISee	Открива картата
Radar	Обсег над цялата карта

Jedi Knight

За да използвате кодовете натиснете T

Код	Описание
5858lvr on	Открива картата
bactame on	Здраве
jediwannable on	Безсмъртие
red5 on	Всички оръжия
wamprat on	Всички предмети
eriamjh on	летене
yodajammies on	мана
thereisnotry on	следващо ниво
deeznuts on	следващо ниво сила
inayoda on	Light Master
sithlord on	Dark Master
slowmo on	бавен режим

MicroART
FUTURE INSIDE

Програма за попълване на месечни данъчни отчети

Най-добри цени за:
Дискове Quantum
Процесори Intel

36 м. гаранция

ПОДАРЪК = Мишка & килим

Viking-доказаните компютри

IBM 200 MMX, 2.5 GB
Minitower Case, FDD 1.44 MB
Video SVGA-2MB, 16 MB RAM
Hard Disk 2.5 GB, Keyboard
14" Color LR/NI Monitor / Digital
459 + 3D Sound

Pentium-2/233, 4.3 GB
ATX Middle Case, FDD 1.44 MB
Video SVGA-2MB, 32 MB SDRAM
Hard Disk 4.3 GB, Keyboard
15" Color LR/NI Monitor / Digital
899

MOTHERBOARD

586 MMX VIA Apollo	52
586 TX, 512, CPU PnP	69
P2 - LX440, Common	115
P2 - Asus LX440	169
P2 - Asus LX440, SCSI	305
P2 - BX440, Intel - 6ABX	179

CASE

ATX Middle Tower	49

SOUND CARD

ESS 1869, 3D, 16 bit	12
Yamaha 16 bit, 3D	16
Creative Vibra 16	38
Creative AWE 64	76

SPEAKERS

Active 80 W	20
Active 120 W	27
Active 260 W	35

MOUSE

Designer 3 butt, 9pin/PS2	4/7
Logitech PS/2, black	12
Genius Net Mouse, PS/2	12
Microsoft Mouse, PS/2	28

KEYBOARD

Turbo+ Win95 AT/PS2	9/13
Mitsumi Win95, AT	15
PackardBell AT/PS2	15/17

HEWLETT PACKARD

DeskJet 400 Color	135
DeskJet 670 Color	209
DeskJet 690 Photo	269
LaserJet 6P	777
LaserJet 6MP	1035
HP PrintServer	Call

Microsoft
OEM System Builder

US Robotics

33.6Voice Sportster int.	99
33.6Voice Sportster ext.	140
33.6/56 Flash ext.	159
56 ext. Message Plus	205
Courier V. Everything	280

ОФИСИ:
СОФИЯ:
ж.к. Яворов, бл. 4
(бул. Цариградско шосе 57)
тел./факс: 442-115; 467-826
МОНТАНА: тел.(096) 21755
МАГАЗИНИ:
ВАРНА: ул. Цар Симеон 10, 603-554
СОФИЯ: бул. Христо Ботев 29

Очакваме
Вашите мнения,
предложения
и препоръки,
които ще спомогнат
да създадем заедно
НАЙ-ДОБРОТО
списание за
компютърни игри !

Media WorkShop
Ye olde workshoppe

Whisper
Freeman
WingMan
Noodles
Chopper

Адрес на редакцията:

София 1000, ул. "Гогол" 5, ет. 2
тел: (02) 943 47 43, 943 44 03
e-mail: whisper@mail.techno-link.com

Очаквайте през юни!

The Fantasy

goes on ...